Joker

18

JULIJ 2008 5,80 EUR

KONAN
VEDEŽ

Tanja XD



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 180
julij 2008
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

RAC RAC RACMAN,
kam racaš?

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

GLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matej Jan

LUSTRATORJA
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Retro, Yohan





OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15% popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20% pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Če to prebereš, imaš dobre okularje. To pa zato, ker redno snemaš (kož'co z glav'ce). Ali ješ korenje. Ali oboje.

OZNANILA

Odprli smo javko, zato javkaj. Saj veš, blog to je. Vsak dan ali vsak teden ali vsak mesec ali enkrat na letni čas napišeš v svoj dnevniček par misli, potopis, dogodivščino ali fuk in to je to.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Kako si privoščiti karkoli čez poletno sezono, če imaš bore malo cekina v žepu ali ga moraš imeti na strani zato, ker si nameravaš v kratkem omisliti, kaj pa vem ... nov skuter, da boš lahko septembra zažgal na prvi dan šole, košarico C pri dr. Fabjanu ali pač novo kuhinjo po meri? Še ko sem mislil, da bi se z ženo nemara zastonj malo povaljal na obrežju reke v Iškem Vintgarju, me je danes presenetila novica, da bosta dva Britajnarja fasala šest let zapora, ker sta se opozorilu lokalnih policajev navkljub poonegavila na plaži v Dubaju. Hja, kaj naj rečem? Svobodomiselnost gor ali dol, ampak takšno obnašanje res nekako ne paše na tla muslimanske države, ki ne tolerira niti navadnega poljubljanja na cesti, pa naj bo še tako gostoljubna do žepov polnih turistov. Ajde, šest let, če jih bosta sploh dobila toliko, je res morda malce huda, ampak ej, kje drugje bi ju najbrž kamenjali. Kaj pa, če bi sliko majceno obrnili? Če bi prišel v našo tako opevano deželico na fensi poletne počitnice nek Jusuf iz Savdove Arabije? In bi se sprehajal po Prešernovem trgu, se usedel v bližnji kafič, naročil pravi čaj in si zraven prižgal čik? Ko bi mu kelnar zatežil, da se tega pri nas ne sme, bi v jezi še mastno pljunil na tja, češ kaj se pa greste, in si seveda prislužil kazen, kajti gotovo bi ravno v tistem mimo prišel kak občinski redar, ki bi se mu zapečenec zdel že na daleč sumljiv. Evo, pa bi bilo. No, vseeno je najbrž Jusuf na boljšem od tistih dveh nespametnih 'meni-se-itak-ne-more-zgoditi-nič' Angležev, ker bi lahko po plačilu primerne kazni že isti večer v Tivolskem parku pritisnil ob drevo ženo od taistega redarja in še njega zraven.
Pa zdaj? Mah, iz garaže bom potegnil kolo, ga očedil pajčevin in podmazal ketno ter se podal na ogled po bližnji in malo manj bližnji okolici. Množični turizem itak ni bil nikoli kaj prida zame, nasploh pa je čez poletje pravi užitek biti doma, medtem ko se rulja prži po plažah. Kdo ve, morda mi uspe en dan pribrcati celo do Vintgarja. Klinc pa kazni! **Sneti**

OGLAŠEVALCI

Konaniranje na naslovnici je delo ilustratorke Nami. Taspodnja deklina je avtoričina samoupodobitev.

Imamo hitre internetne pipice in UMTS, japiji se postavljajo z iphoni in Fužinci z N95, ipodki so precej razširjeni ter navigacijske naprave se dobro prodajajo. Videti je, da smo Kranjci tehnološko napredni. Pa smo res? Za nekoga v tretjem življenjskem obdobju se zdita vnukova PSP ali DS res nedoumljivi igrači, toda naroda na gospodinjskem nivoju ne naredijo razvitega raznorazni gizmi. (In še v tem pogledu smo glede na japanske onegaje še v prejšnjem stoletju.) Prišel je namreč čas, ko naprave niso več samostojne škatlice, marveč odjemalniki. Za odjemanje pa potrebuješ ponudbo, torej servis, ki zaokroži rabo. Mobilna telefonija je edino področje, na katerem se moremo upravičeno trkati po prsih, da gremo v korak s svetovnim časom. Pri vsem ostalem pa smo skrajni bedniki, tako na rovaš tujcev, ki mislijo, da tod žive zmaji, kot zaradi lokalnega amaterizma. Deset tisoč prodanih ipodov je recimo osmisljenih le delno, saj nas vsemrežna glasbena štacuna Itunes, ki je glavno gibalo blagovne znamke, ne šmirgla. Slično ignorantski sta xboxova in playstationova nalinijska trgovina, koder more Slovenec kupovati le iz omejenega nabora, oziroma če zataji svojo pripadnost in se predstavi za Nemca. Podobno se obnaša še dosti vsemrežnih trgovcev, celo evropskih, ki določeno robo pošiljajo le v 'zahodno Evropo' – tisto iz osemdesetih let! Medtem ko je razvita tujina pri dobavi filmov že v digitalnih – in HD – vodah, se moramo sami še vedno ukvarjati z videotekami. LCDjev in plazem imamo na pretek, a kaj, ko nam nihče ne nudi ustreznega visokoločljivega programa. Še več, zagamana TV3 je edina v EU prenašala okrnjen, porezan fuzbal s slaboumnim izgovorom, da se morajo ozirati na večino gledalcev, ki imajo še vedno televizorje z razmerjem stranic 4 : 3. Bikov drek! Velike športne prireditve, naj si gre za Superbowl, fuzbalsko prvenstvo ali olimpijske igre, so vedno prikaz najsodobnejših TV-tehnologij in posledično največji pospeševalnik prodaje aparatov za njih spremljanje. A vsi lastniki sodobnih prikazovalnikov, med drugim novopečeni, ki jih je prepričala Cimi-Bangova oglasna kampanja, smo bili primorani v zrtje okrnjene slike, raztegnjenih igralcev in jajčaste žoge. Falus jih gleda, diletante!



Prav tako tod manjka razvitosti v glavah, konkretno okoli naše panoge. Jokerjev aktivist za polnopravno uveljavitev praženega kromp ..., ahem, iger je že nemalokrat zarobantil proti neustrezni rabi besede 'igrica' v profesionalnem sporočanju. Pri tem seveda ne gre (samo) za besedoslovno neustreznost, temveč za žalostno dejstvo, da se medijske obravnave elektronske zabave lotevajo ljudje, ki jim je tematika tuja. Oziroma da je igričarstvo še vedno premnogim pretuje. Sam se doslej ob to javno nisem obregoval – na novinarsko nesposobnost sem navajen in to, da dobi največji bučar ono samosebinamensko medijsko nagrado, je pač tipično slovensko. A moje časnikarsko poslanstvo in moč izražanja mi narekujeta, da z vami delim tole izkušnjo. Morebiti bo kaka reakcija (poleg tega, da jih znam kje slišati) oziroma se bo kaj spremenilo na bolje.

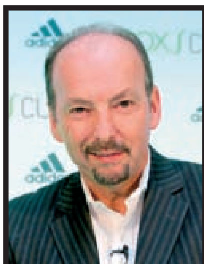
Oni dan uleti v našo delavnico Janina novinarka, češ, da pripravlja članek o '*fenomenu igrice GTA4 in da želi mojo izjavo'*. Kar tako, na suho. Ne pove ne bev ne mev o vsebini prispevka. Po nekaj vrtanja izvem, da naj bi moje pisanje stalo ob boku težavam neke mame z igrarsko zasvojenim sinom in strokovnemu mnenju psihologa. Ker sem izkustven človek s sherlockovskim deduktivnim načinom razmišljanja, nisem na vrat na nos skočil za tipkovnico in spisal petih generičnih proigričarskih vrstic, kot je najbrž stanovska kolegica v želji čim prejšnje popolnitve svojega besedila hotela. Nisem namreč želel biti izvenkontekstni košček nečesa nepoznanega, za kar sem vnaprej vedel, da bo zgrešeno in zavajajoče. Itak mi je bilo jasno, da se bije plat zvona spričo groznega nasilništva in vseh posledičnih zlohotnosti. Večkrat izpostavljenega dejstva, da na sporni igri dobesedno črno na belem piše, da je namenjena samo odraslim, pri laičnem udrihanju na prvo žogo nihče ne upošteva. Da o mesarskih prizorih v vseh občilih, od filmov do časopisja, kar očigledno zapazi le malokdo, spoh ne govorim. Nadalje, povejte mi, dragi bralci, je Grand Theft Auto 4 res kak fenomen v tem oziru, ob katerega se spotikajo vsi masovni mediji, torej po grobih krajah avtomobilov, vratolomnih vožnjah, gazenju pešcev in pretepanju mimoidočih? Vse to smo vendarle počeli v enaki obliki že leta 1997, odtlej pa še nemalokrat. Te elemente lahko štirici očita le nekdo, ki je prvič uzrl video igro. Oziroma, kot se je v izkazalo v tem primeru, nekdo, ki ni videl niti GTA4, a je o njem nekje nekaj slišal. V svoji zajebanosti sem namreč žensko pobaral, če je ta 'fenomen', okoli katerega kani splesti dve- ali tristransko naslovno zgodbo, sploh videla od blizu, pa mi je navrgla, da ne, da je to nepomembno in da ji ni všeč najin dialog. Ob moji pomisli, da je čas za pomladitev Janinega uredništva, če v vsej ekipi nimajo niti enega člana, ki bi se ukvarjal s prvo ali drugo najbolj priljubljeno domačo zabavo, jo je kar izstrelilo iz naše pisarne. Sem bil krut in nesramen? Pišuka, saj ni govora o vesoljskih ladjah, ampak o vsakdanjem početju. Mar bo o problematiki radijskih oddaj takenako pisal nekdo, ki nima radia?

Skratka, zaključni del je tak, da se je žurnalistka v sveti jezi obrnila na Snetega, pri katerem je bila konstruktivno deležna enake tinte, zato je uteho naposled našla v 'strokovnem mnenju' urednika računalniškega časopisa, za katerega zapmrej vem, da je njegov edini stik z 'igricami' igranje Asterixa s svojim sinom. Članek je naposled izšel, mastno naslovljen 'Streljaj, mlati in ubij! Za zabavo.' Njegov ton je bil natanko tak, kakršnega sem predvidel: bralkam Jane, ki so zvečine srednjih in kasnejših let, je igre enostransko predstavil kot hudičevo delo, v katerem najprej razčesneš par betic in nato nategneš vse, kar leze in toplo ščije, pri čemer se s koko v nosu dereš “Juden raus!” Odveč je dlakocepiti o vsebini – pač klasično izpostavljanje (neimenovanih) raziskav, ki kažejo na slab vpliv igranja, povezave s kriminalnimi dejavnosti, omenjanje rasne in verske nestrpnosti ter slično zavajanje, z nekaj malega soli okoli starostnih oznak, ki sva jo uspela s Snetim natresti pred novinarkinim zavihanjem nosu. Za smeh, ki je pol zdravja, naj izpostavim le tole cvetko: *računalniške igre so ne le pretirano nasilne, temveč nazorno prikazujejo spolnost!* Resnica je pač taka, da že desetletje zaman rotimo založnike, naj vendarle izdajo igro, ki bo imela vsaj silhuetast, kamoli nazoren seks.

Bralkam Jane, ki so zvečine srednjih in kasnejših let, je članek igre enostransko predstavil kot hudičevo delo, v katerem najprej razčesneš par betic in nato nategneš vse, kar leze in toplo ščije, pri čemer se s koko v nosu dereš “Juden raus!”

Tako, povedal sem, kar mi je tomesečno družbeno kritičnega ležalo na duši. Ferrarija pa vsem roženkrancem navzlic ni in ni. Nekaj počnem narobe!

David Tomšič

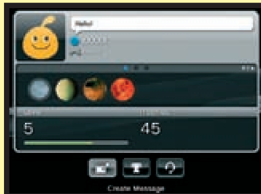


Športnim simulacijam na PCju letos kaže slabo

Peter Moore, novi šef EA Sports, je namreč objavil namero, da bo tega leta računala od EA Sportovih naslovov ugledala samo FIFA 09, in še to v obliki predelave s PS2, ne PS3. Razlog je enostaven: vse večja priljubljenost konzol za tovrstne špile, začinjena z internetnim piratstvom, ki se je na računalnikih dodobra razpaslo. Letos torej na pecejih skoraj gotovo ne bomo videli ne NBA 09, ne Tigra 09, ne NHLa 09. Privzeti mašini za športščine sta torej PS3 in xbox 360. Upamo le, da Moorov zakon (hi hi) ne bo preveč vplival na njihovo vsebino, saj je možak prepričan, da so igre iz EA Sports postale preveč zapletene in da jih je treba prirediti tako, da jih bo znal igrati vsakdo. Obljublja sicer, da to ne pomeni poneumljanja, ampak saj vemo, kam wii taco moli …

Playstation 3 spet nadgrajen

Redno zalaganje playstationa 3 z nadgradnjami je višek doseglo v zaplati 2.40, ki je prinesla zanimivi novosti. Prva je možnost sukanja lastnih komadov s trdega diska med igranjem, druga pa so bronaste, srebrne in zlate trofeje, ki označujejo napredek v določeni igri in so nekakšna pisana ustreznica achievementom z xboxa 360. Problem je v tem, da nič od tega ni obvezno, temveč je prepuščeno razvijalcem. Lastno muziko namesto privzete je moč predvajati le v naslovih, ki poznajo opcijo 'custom soundtrack' (recimo Super Stardust HD), in niti trofeje niso samoumevne. Zaenkrat jih imata le SSHD (z zaplato 4.00) in Buzz: Quiz TV. Oboje pa naj bi odslej vsebovalo dosti špilov. Vsaj Sonyjevih. Trofeje lahko tako pričakujemo v LittleBigPlanet, Motorstorm: Pacific Rift, NBA 09, PixelJunk Eden, Resistance 2 in SOCOM: Confrontation. Na seznamu za obliže pa sta še Pain in Warhawk.



Film Gears of War bo režiral …

… Len Wiseman. <črički> Okej, razložimo: to je model, ki je posnel Die Hard 4, prej pa, um, vse tri Underworlde. Ste slinasti od pričakovanja? Niti mi. Namečkoma bo scenarij predelal Chris Morgan, ki je udejanjil epski, življenjski, nepopisno dramatični, oskarjevsko napredni tekst za The Fast and the Furious: Tokyo Drift. Drugače povedano, navdušenje okrog filma Gears of War, ki menda pride poleti 2010, naglo kopni.

Battlefield Heroes

Tega se morda ne zavedate, ampak niz Battlefield je postal ena ključnih EAjevih franšiz. Tako se zanašajo na to serijo, da ima njihova švedska izpostava DICE trenutno v razvoju nič manj kot pet (s številko: 5, z japonsko besedo: go) Bojnih polj, plus Bad Company, katerega opis je v konzolcu. Še bolj zanimivo pa je, da od teh petih BFjev kar dva sledita azijskemu nalinijskemu modelu zastonjske osnovne vsebine, nadgrajene s prostovoljnimi plačilci (micro transactions). Eden od njiju je še neimenovan špil, ki ga razvijajo nalašč za cvetoči korejski trg, drugi pa Battlefield Heroes.





Torej, v načeloma povsem nekarakteristični potezi za Electronic Arts bo igra v osnovni obliki zastonj. Na *www.konfetiletijovluft.si*, khm, *www.battlefield-heroes.com* si boš ustvaril račun, nakar bodeš skozi spletni brskalnik igral. Tako se boš kar najhitreje znašel v krasnem novem svetu streljank, namenjenih vsakdanjemu igralcu, kar pomeni risankasto grafiko, ki bo parodirala drugo svetovno, nizke strojne zahteve in poenostavljeno akcijo. Edini igralni način bo znani conquest, postavljen na dokaj majhne karte s po dvema zastavama. Sodelujoči bodo razporejeni v dve moštvi, Nemce in Britance (igra naj bi nas znala pametno grupirati glede na spretnost), vsako bo imelo 50 točk. Zmaga bo posledica zbitja sovražnikovih točk na ničlo skozi držanje zastav v svoji lasti in pobijanje nasprotnikov. Poleg tega bodo BH beležili, kdo si lasti kak teritorij, in ga enkrat tedensko dodelili najbolj uspešni armadi, za kar bodo njeni člani dobili cekin. Na voljo bodo trije poklici – commando, gunner in soldier, vsak s prednostmi in pomanjkljivostmi na podlagi hitrosti, zdržljivosti in strelske moči. Za razliko od temeljnih Battlefieldov si boš v Heroes ob stvaritvi računa izbral en poklic in se ga nato držal. Da se ga ne bi naveličal, pa so dodali napredovanje skozi izkušnje, kar bo likom dalo posebne sposobnosti v slogu izbljuva ducata granat naenkrat. Akcija bo potekala iz tretje perspektive, čeprav prva ni izključena, furali bomo tudi talna vozila (tank, džip) in letala. Heroji nameravajo torej biti oskubljen Battlefield, vendar taki morajo biti, saj bo uspeh odvisen od števila igralcev. Finančni model se namreč povsem zanaša na oglaševanje na spletni strani in na mikrotransakcije. Za evro ali dva, nakazana s kreditno kartico, si boš kupil bodisi lepotične predmete za lik, bodisi pomagalne reči. Te naj ne bi direktno vplivale na igranje, kar pomeni, da si ne boš mogel recimo kupiti bombnika in razčefukati cele karte, marveč naj bi le omogočile, da boš hitreje prišel do tistega, kar bi dosegel z dolgotrajnejšim trudom. Tako bo nekdo Battlefield Heroes nažigal ves vikend in prišel do neke izkušenjske stopnje, drugi pa si bo za belič kupil predmet, s katerim bo dobil dvakratni EXP. Ni lepšega primera starega nauka, da naj denar dela zate.

Electronic Arts za PC, poletja. Tega.



S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

Senca Černobila je bila eno lepših presenečenj lanskega leta – svež radioaktivni veter, ki je vsaj malo zmutiral postani žanr prvoosebnih streljank. Kombinacija svobodnega pristopa in vzdušja, ki si ga lahko sekal z mačeto, marsikomu še zdaj seva iz monitorja. A igra je imela tudi nekaj slabosti in ukrajinski GSC Gameworld se jim kanijo posvetiti v dodatku Clear Sky.



V Jasnini ne bomo več neimenljivi, marveč eden od njegovih znancev, Scar. Brazgotinasti bo imel to lastnost, da bo odporen na uničujoče anomalije černobilske cone, vsled česar bo kot nalašč za vlogo Zalezovalca. Ta ga bo vodila po šestih novih področjih in šesterici že znanih, ki pa bodo malce spremenjena, saj se bo štorija dogajala pred izvirnikovo, v letu 2011. Srž igre bo še vedno kolovratenje po radioaktivni stepi, opustelih vasicah in podzemnih laboratorijih, polnih mutantov, razbojnikov ter vladnih specialcev. Takoj bomo lahko zgrabili za rdečo pripovedno nit ali pa v stranskih kvestih klali, kar leze in gre. Ampak slednje naj bi bilo sedaj mnogo zanimivejše, saj kanijo odpraviti eno glavnih zamer od prej: udinjanje frakcijam namerava imeti v Clear Sky občutno vlogo. Sprte strani bodo na igralnih območjih vodile lastne male vojne, od naših želja pa bo odvisno, kateri strani se bomo priključili. Kakopak tisti, ki bo za nagrado dala večje krepelo. Neodvisno od nas in v realnem času naj bi se skupine banditov in najemnikov spopadale, sklepale zavezništva, ropale in naskakovale matične baze, ki jo bo imela vsaka od strani. Sistem pa bo šel še dlje, saj bo vmesnik premogel nekaj moštvenih ukazov, zato gre sklepati, da bomo ob sebi nemalokrat imeli soborce. To zna dati nenadnim spopadom sredi razrušenih mest toliko več zagona, saj so v S.T.A.L.K.E.R.ju kolegi radi krepavali ali bežali, namesto da bi koga fentali.

Večja raznolikost bo tudi pri vsej ostali opremi. Po pokrajini se bo valjal nebroj dodatkov za puške in za našvasanje nekaterih od njih na orožje bomo potrebovali izurjenega mehanika, ki bo dosegljiv le, če bomo dovolj priljubljeni. Za razliko od prvega dela tako ne bo več problema, na čem zapraviti denar, ker bo bera orožja pač večja. Končno naj bi postal zares zanimiv lov na anomalije, saj bomo okoli tovorili njih detektorje in se naučili nekatere izrabljati sebi v prid, menda celo za teleportacijo. Igro bo poganjal optimiziran srček iz prvenca, ki so mu pridodali še DX10-učinke, da bo moda skafandrov, gasmask in zaščitnih jopičev zasijala v vsej sivini. Pa hroščevje naj iztrebijo. Malo sevanja dezinficira vse, hehe.

Deep Silver za PC, koncem avgusta



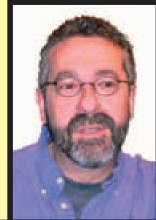
Obdal nas bode DC Universe Online

Marvel večnega rivala DC Comics sicer že leta nese tako po prodaji kot agresivnosti. A stare sablje se ne vdajo in v navezi s Sony Online Entertainment (EverQuest) zadnji dve leti kujejo masovno spletščino, MMO, ki namerava na PC in playstatione 3 istočasno pretočiti svet risanih junakov, kot so Superman, Batman in Agent Jazbec. Okej, on ne, toda DC bo preživel brez njega, saj ima na podlagi sedemdesetih let tradicije in na zalogi kakih štiri tisoč likov. Nalogo so zaupali austinskemu studiu, kjer so prej sklamfali Star Wars Galaxies, in pravijo, da se iz napak veliko naučili. (Bolje zanje!) Ustvarjalci so se zgodaj odločili, da nočejo storiti še enega klona WoW, temveč da bo poudarek na vsakovrstnih nadjunaških zadevah, od letenja prek lučanja avtomobilov do rušenja zgradb, kar bo vse izvedljivo na zelo hiter, konzolastično akcijski način. Ne sicer kot v pravi akcijadi, torej z neposrednimi vnosi, a še vedno precej bolj divje kot v tipskem MMOju. Ne bomo igrali kot največji DCjevi heroji, se bomo pa z njimi srečali v vlogi šefov. Obljubljajo tudi možnost zlobnjaštva, okoljsko štorijo, ki bo logično povezovala obe strani kovanca, veliko vlogo fizike in na podlagi tega nenavadne kombinacije, kupe kvestov, raidov ter instanc, dosti nabiranja izkušenjskih stopenj, veliko mesto Metropolis, pvpjanje, pvejanje in n00bov blejanje. Je DC Universe Online naslednja velika stvar med spletščinami? Morda. Sploh ker je Marvel Universe Online odmrl. DCjevo nadmoč pa bo utrdila še pretepačina Mortal Kombat vs. DC Universe.



Spector pravi: dolge igre so mrtve

Warren Spector, kultni ata še bolj Deus Exa, je mnenja, da rulj nima več časa, da bi se ukvarjal z dolgimi špili v rangu sto ur. Za primer je dal Grand Theft Auto 4, ki naj bi ga po njegovem končala le kaka dva odstotka kupcev, in zagotovil, da njegova firma Junction Point Studios takih iger delala bo ne. Kar ni prav nič čudno, saj je podjetje v lasti Disneyja, ki nekako ni znan po stournih epopejah. Od Spectorja se lahko tako nadejamo kolekcij mini iger za bagatelno ceno za par ur zabavice, saj med drugim noče več delati špilov 'z junaki, oblečenimi v črno, ki nosijo puške'. Kako so veliki padli.



Bomo šwiicali tudi na playstationu?

Kopiranje je najvišja oblika laskanja, pravijo. Sony se je že s sixaxisom zgledoval po wiijevem igratorju, a tisto pravo šele pride. Tako vsaj menijo industrijski špekulantje, po pričevanju katerih naj bi Sony v kratkem – morda prav te dni, ko se od 14. do 17. julija dogaja E3 – predstavil nov motovilsko občutljiv kontroler. Govorice o nekakšnem sestavljivem ploščku, ki naj bi ga bilo moč fizično razpoloviti, se zdijo bolj malo verjetne, ni pa izključeno, da bo migetalsko pogruntavščino sestavljalo več manjših, s prostorskimi tipali opremljenih aparatusov, ki si jih bomo nadeli na roke ali noge in z njimi simulirali, no, katerokoli telesno aktivnost že. Sony zaenkrat modro molči, Nintendo zadržuje dih in nedvomno že pripravlja tožbo, mi pa čakamo na orenk senzorski kiberseks v Playstation Home.

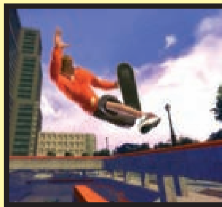


Prihajajo akcijske figurice Guitar Hero

Firma McFarlane bo v ameriške štacune poslala plastične figurinice oseb iz serije Guitar Hero, med katerimi bodo God of Rock, Lars Umlaut, Axl Steel in Johnny Napalm. Stale bodo od oka 10 EUR. A ne tecite še na Ebay, rawkerji, saj se bo to zgodilo šele jeseni.

Naslednji Skate bo za wii in DS

Nič bati, dnevnosobni rolkarji, Skate 2 za xbox 360 in PS3 je vseeno na poti. Vmes pa bo uletel še Skate It, nekakšen odvrtek za mnogo $. Osnovni keč sobne verzije bo seveda v tem, da bo wiijev daljinec deloval kot rolka, kar pomeni, da bomo na njem stali … khm, da ga bomo držali vodoravno, nakar ga bomo nagibali in vrteli kot skejt. Po eni strani naj bi to pomenilo bolj intuitivno in lažje izvajanje zaloge trikov, ki bo povzet po prvem Skate, po drugi pa zna pretirano olajšati igranje in ga narediti rutinskega. Bomo videli jeseni. Skate It za wii bo podpiral tudi ploščo iz Wii Fita, čeprav menda še niso gotovi, če bodo lahko vdelali karkoli razen zaznavanja nagibanja. DSova verzija pa bo pač enostavnejša in bo temeljila na drezanju zaslona s pereščkom.



Opoona

Opoona je majčken okrogel stvor s kroglo energije nad bučo – in glavni junak prihajajočega luštkanega znanstvenofantastičnega frpja. Na začetku bo cortko z družino potoval po vesolju, a bo zaradi kasneje razkritih problemov prisiljen v pristanek na bližnjem planetu. Poiskati bo moral brate in sestre, za nameček pa odkriti, kam so izginili starši. Spotoma bo izvedel, zakaj je pol planeta mrtvega in zakaj je svet poln nevarnih pošasti, ki bodo oteževale raziskovanje puščav, gozdov, vulkanov in morij. Opoono bomo v celoti vodili s premikanjem analogne gobice na nunčaku (daljinec naj bi bil neizkoriščen), od premikanja do napadanja sovragov z 'energijskim bonbonom', kakor se bo imenoval mehur nad njegovo glavo. Realnočasovno bojevanje v – argh? – naključnih spopadih se bo ravnalo po sila enostavnem principu: dlje kot bomo držali gobico nazaj, več energije bomo vložili v udarec. Tega bomo izvedli tako, da bomo paličico porinili naprej ali rahlo vstran za zavito 'žogo'. Evo, Active Bon-Bon System! Močnejši treski bodo zahtevali več časa za izvedbo, a bodo seveda povzročili več škode. Avtorji obljubljajo možnost spreminjanja energijskih bonbonov v različne oblike, v pomoč pa nam bodo tako naši bratje in sestre, ko jih bomo našli, kot neigralni liki, s katerimi se bomo spoprijateljili.



Zanimiv vidik Opoone namerava biti opravljanje poklicev. Tu ne bo šlo za klasično frpjske klase, se pravi čarodeja, barbara ali duhovna, temveč za prave službe, namenjene pridobivanju denarja. S cekinom bomo kupovali predmete, ti pa nam bodo pomagali pri iskanju družine in razkrivanju skrivnosti planeta. Tako bomo lahko postali rudar, kjer bomo razbijali kamne za vsakodnevno mezdo, vedeževalec ali upravnik hotela. Naenkrat bomo lahko službovali na več koncih.



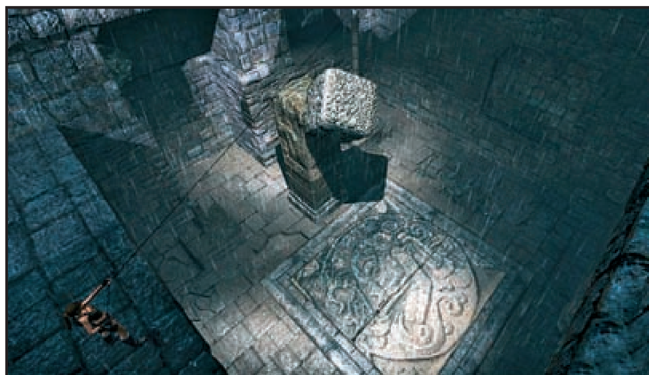
Opoona s srčkano grafiko ter preprostim nadzorom cilja na mlajšo publiko, pri čemer obstaja tveganje, da bo na dolgi rok postala dolgočasna. A upanje ostaja, da bodo zgodba, akcija in obilica možnosti uspeli obdržati svežino do konca. Poleg tega zna frikogike navdušiti dejstvo, da v japonski skupini ArtePiazza, ki špil klamfa, sodelujejo bivši vodja zunanje podobe pri Dragon Questu Šintaro Madžima, še en dragonquestovec Sačiko Sugimura in Hitoši Sakimoto, skladatelj glasbe za Final Fantasy XII. Morda bomo to upoštevali v Evropi, saj je prodaja japonske in ameriške verzije katastrofalno slaba.



Koei za wii, septembra

Tomb Raider: Underworld

Najbolj gibčna in najbolj prsata igrarska heroina se konec leta vrača v svoji osmi samostojni pustolovščini, ki jo že v tretje razvija ameriška skupina Crystal Dinamic. Doslej so se fantje kar izkazali, saj se je prejšnji, izvirni razvoji studio, angleški Core Design izpel. A čeprav poudarjajo, da bo šele ta Plenilka grobnic prava 'next-gen' (če s tem ne mislijo, da jo bo moč poganjati le na playstationu 4, naj si to marketinško bedasto besedno zvezo vtaknejo v rit), so obljube in napovedi take, kot za vse Larine epizode doslej. Torej veleboljša grafika, finejša animacija, vrsta novih potez, fantastična okolica, napredni sovražniki in slično. Croftovka pač ne more iz svoje kože, zato se bo najbrž vse življenje pojala po podzemnih blodnjakih, reševala ancientne puzle in streljala kosmate zveri. So jo pa tokrat zopet preoblekli – zdaj nosi kakijasto, popek odkrivajočo vročo majčko, ne tradicionalne zelene.
Skratka, fračino gibanje bo verno kot le kaj, saj so po metodi motion-capture blazno natančno zajeli graciozkakšna bo v premočeni majici), mokre skale bodo drsele, skozi goščavo si bo junakinja pomagala z rokama, določene naravne prepreke bodo premostljive na več načinov, vsak predmet bo orožje ... Takih podrobnosti je v obljubah še nemalo, kažejo pa na to, da so si oblikovalci dali opraviti z vernostjo. To je lahko dvorezno, saj se po izkušnjah sodeč po takih smelih najavah vedno najdejo bentilne situacije, v katerih recimo ne moremo skočiti na polmetrski zidek. No, ta karikiran primer se tu ne bo pojavil, saj se je arheologinja naučila med drugim prosto plezati, tako da naj bi premagala vsako oprijemljivo steno. Večigralstva ne bo. (Navijamo, da bo Eidos spet postregel s fotografijami Lare. Bodisi Karime, bodisi kakšne nove lovače.)





nost neke gimnastičarke. Nadalje velja omeniti neprestane punčine obrazne grimase in streljanje z dvema pištolama v različni tarči. Njen model bo vseboval kar trikratno število poligonov iz prejšnjega dela. Bodo joške potemtakem končno zaobljene in ne oglate? Na žalost ni verjetno, da jih bo pokazala, bo pa skočila v kopalno suknjo, saj bo prva stopnja podmorska. Na njej se bomo konkretno spopadli z gigantskim hobotničarjem. Poleg kratkih izletov v jugovzhodno Azijo, Rim, Avstralijo in na Veliko-nočne otoke se bo večina špilanja odvijala v Mehiki, natančneje v južni provinci Chiapas, ki je bogata z majevsko dediščino. Štorija se bo namreč pletla okoli Ksibalbe, majevskega sveta demonov. O tem, ali bomo resnično obiskali drugo dimenzijo in z duhovi igrali pitz, legendarno indijansko igro s kavčukovo žogo, založnik molči. So pa zato pri Eidosu dosti bolj zgovorni okoli interakcije z okolico, ki bo glavna pridobitev Underworlda. Gojzarji bodo puščali sledi v blatu, trupla bodo ostajala večno, lahko bomo zlomili stalaktit, ki bo nato rabil kot orientacijska označba v labirintu ... Lara se bo po novem umazala, nakar jo bo dež spet umil (smo hudo firbčni,



Eidos za PC, PS3, xbox 360, PS2 in DS, novembra

Bilo je tekmovanje v arkadnem plesu

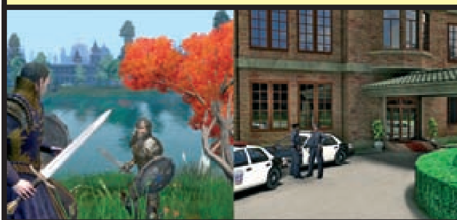
V petek, 27. junija, je bilo v ljubljanski Areni potekalo prvo slovensko odprto prvenstvo v arkadnem plesu (poskakovanje po platformi nenavadnega igralnega avtomata z veliko lučkami in muziko), na katerem se je pomerila deseterica največjih brzopetnežev. In urne nožice so bile potrebne, zakaj zajebanost naprave je bila že spočetka nastavljena na sedmo stopnjo.



Laskavi naziv ’mini ritka, dirkal’ne nog’ce’ oziroma prvega državnega prvaka je fasal Tilen Rajbar. Zmagovalec se je prebil do 12. stopnje od trinajstih, čemur se v žargonu poznavalcev reče ’kazačok po razbeljeni plošči’. (Sedem bralcev Jokerja reče: “Nemejebat!”) To je približno tako hitro, da igralčeve noge ukrivljajo prostor.

Zeljejedci nad licence in zmaje

Avstrijska firma Jowood je stopila v partnerstvo s knjižnim izdajateljem Simon & Schuster, prvi rezultat združitve moči pa bodo pecejaški špili na podlagi niza pustolovskih bukvic The Hardy Boys. Pri nas praktično neznana mladinska franšiza, katere glavna junaka sta nadebudna najstniška detektiva Frank in Joe Hardy, je v tujini huda uspešnica in se lahko pohvali z več kot sto milijoni prodanih izvodov. S sočnejšimi podatki o prvem naslovu iz serije, imenovanem The Tower Treasure, ki izide letos jeseni, javnosti zaenkrat niso postregli. Ve se zgolj, da bo zadeva precej klasična avantura v moderni preobleki.



Novica je tudi, da nameravajo taisti krauti izdati nadaljevanje akcijske frpjke Dungeon Lords, katere razvijalce, studio Dreamcatcher, so poldrugo leto nazaj vzeli pod okrilje. Zadevščine spričo poraznega prvega dela (J143, 40) v farboviti reviji do izida najbrž ne bi omenjali, če ne bi bil pod njo podpisan nihče drug kot D. W. Bradley, veteran industrije, ki se ga najbolj spomnimo po legendarni seriji Wizardry. Zgubanež nam obljublja frpjko z epsko zgodbo, robustnim orožno-coprniškim tepežkalnim sistemom, slastno muziko ter sodelovalnim modusom za dva igralca tako v lokalni kampanji kot v večigralstvu. Po regelcih, torej, Bradley pa je imel v treh letih, odkar zadevo paca, menda dovolj časa za iztrebljenje večine žužkov. Dungeon Lords: The Oracle and the Orb se ima na policah štacun pojaviti v zadnji četrtini tekočega dvanajstmesečja.



Sveže igrovje za wii in DS

Dobršen del leta smo prebili v prepričanju, da Nintendo po lanskem stampedu ne bo predstavil ničesar bistvenega, in Japanci, ki v Leipzigu ne nameravajo razstavljati, nas niso presenetili. Za letos so sicer napovedali kupek špilovja, a nič tako udarnega, kot sta bila Super Mario Galaxy in Metroid Prime 3. Obdelajmo najprej wii, ki dve igrici dobi. Mario Super Sluggers bo naslednik Mario Superstar Baseballa s kocke: obetamo si podobno mehaniko udarjanja kot v Wii Sports, seveda s palicami v šapicah Nintendovih junakov. Druga prisekančkova pridobitev bo frišen Wario Land, v Evropi podnaslovljen The Shake Dimension. Mariov zamaščeni žlahtnik se namerava v njem spogledovati s svojimi začetki na igralnem dečku. Čaka nas torej s strani gledana ploščada, polna skakanja, mikastenja in plenjenja zakladov. Daljinca bomo držali z obema rokama ter s tresenjem skrbeli za posebne napade in lumparije. Srečanje z znanim obrazom se obeta tudi DSu, saj bo fasal predelavo SNESove klasike Kirby Super Star. Mešanica poskakulje in mini iger bo v osveženi inačici Ultra bogatejša za nekaj špilavnih načinov ter jerbas neznosne luštkanosti. Big Fish Games bo po drugi strani poskusil prodreti s svojim uveljavljenim nizom Mystery Case Files. Za DS pripravljajo naslov Million Heir, ki bo priložnostni prigrizek s pustolovskim iskanjem predmetov, kakršni že lep čas oblegajo abake. Zasvojencem s Phoenixom Wrightom se obeta še odvrtek Perfect Prosecutor, kjer bodo na voljo šolni samega Edgewortha. Kdaj nas bo Capcom razveselil s to nezaslišanostjo, še ni znano, a že sama misel zadošča, da se sleherni pravoverni phoenixovec stopi od radosti.

Zakaj v glasbeniščinah ne bomo videli Led Zeppelinov?

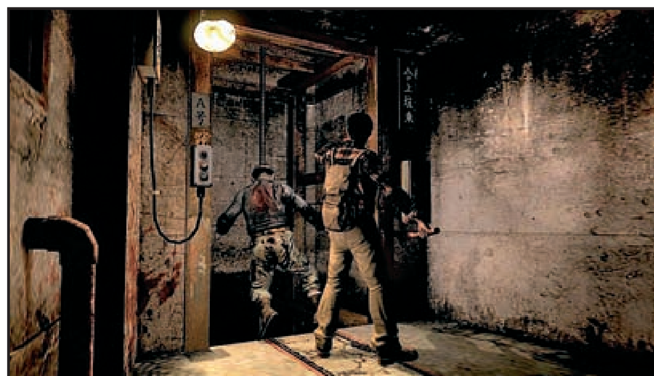
Oh, kako radi bi v Guitar Heru in Rock Bandu vsaj ZAČELI igrati Stairway to Heaven, nakar bi nam to kot v Wayne's World preprečil zatežen lastnik štacune. Žal se tega ne moremo nadejati, saj so člani legendarnega benda Led Zeppelin zavrnili prošnje Activisiona in EAja za dostop do njihovih izvirnih posnetkov (master recordings). Hakeljc naj ne bi bil v denarju, temveč v tem, da kitarist Jimmy Page noče, da bi kdorkoli razen njih brskal po teh posnetkih, ki so v lasti benda in so navsezadnje dragoceni ter nenadomestljivi. Zeppelini bi sicer pristali na to, da bi nekdo drug za igro v slogu GH posnel alternativno verzijo, tako imenovani cover, vendar sta tako Activision kot EA odločena, da bosta odslej furala samo še originalne inačice. Toda saj veste, kaj pravi besedilo StH: “And if you listen very hard … the tune will come to you at last …” Amen.
Se pa v ceveh šušlja, da naj bi bil docela mogoč Guitar Hero: Beatles Edition. Kdaj, kje in kako, se ve toliko kot o glasbenem talentu Paris Hilton.



Siren: Blood Curse

Vzatohlih logih franšize Siren oziroma Forbidden Siren, kot se ime glasi znotraj meja stare celine, smo se doslej pomudili dvakrat in obakrat smo jo odnesli s posranimi gatami. Žal pa smo izločke trosili tudi na rovaš dizajnerskih staromodnosti, ki so nažirale že pred desetletjem, ko so tovrstne zadeve zasedale najvišja mesta prodajnih lestvic. Toda če je moderna oblika razpečavanja Blood Curse





je z ozirom na rahlo zapretiravano časovno skakanje v predhodnikih dobrodošla novica. Temeljev špil resda ne kani utajiti. Vrnila se bo glavna pogruntavščina niza, 'sight jacking' oziroma kraja vida, ki omogoči pogled na prizorišče skozi oči zlobnjakov. Toda postopek izvajanja te prvine naj bi bil v primerjavi z onim iz prvega in drugega dela poenostavljen do obisti. Med posluževanjem mističnega talenta se bo zaslon

pokazatelj nove smeri, v katero je krenila serija, lahko upamo na izboljšave. Igro kani Sony namreč razdeliti na dvanajst ločenih epizodic in jih tržiti skozi Playstation Network, začenši koncem tega meseca. Vsaka naj bi terjala kvečjemu uro igranja, kar skupno nanese na (za e-grozljivko) spodobno dolžino. Naj le ne pretiravajo z zaenkrat neznano ceno posameznih delov. V vsakem bomo prevzeli vlogo enega ali več ne-





razdelil na dva dela, zaradi česar bodi spremljanje in reagiranje na dejanja naseljenega sovražnega lika ter bežanje pred njim bržda manj nerodno kot poprej. Izboljšano naj bi bilo tudi tepežkanje z gnilobneži, ki bodo zaradi vpliva skrivnostnega rdečega dežja neprestano vstajali od mrtvih. Če to pomeni, da bo špil manj pustolovsko-raziskovalno naravnan, kot je bil doslej, bomo še videli.

srečnežev, med katerimi bodo kajpak našli mesto nič hudega sluteči srednješolci, prestrašene dekline in drugi nadebudneži, ki jih bo usoda zanesla v prekleto japonsko vas. Pripovedni stil bo dogodkom med hordo krvoločnih nakaz tokrat sledil v kronološko logičnem zaporedju, kar

Z epizodičnim izdajanjem si založniki zaenkrat še niso namastili dodobra pekačev, ampak če bo Blood Curse po kvaliteti in igralnosti sličil na kak Half-Life 2 ali na Sama & Maxa, strahu ne bi smelo biti. (Strah … igra je srhljivka … razumete? Eh, pa nič.)

Sony za playstation 3, koncem julija

DA BI PREMAGALI ZLO, JE POTREBNO BITI ZLOBEN.





BIOWARE

MASSEFFECT.COM

MASS EFFECT™

Call of Duty: World at War

Da nameravajo Activision Klice dolžnosti izdajati hitreje kot EA Fifo, so z nehlinjenim veseljem in ponosom povedali kar sami. A izdajalske zaporedne številke jim vseeno ne dišijo, tako da bo petica nosila samo podnaslov – World at War. Godila se bo zopet med drugo svetovno, vendar tokrat ne bomo le stasit Sovjet na poti proti Berlinu, marveč tudi Amerikanec na Pacifiku. Skupina Treyarch, ki je naredila že dobro trojko (Infinity Ward bo imel po vsej verjetnosti čez šestico, o kateri se šušlja, da naj bi se odvijala v vesolju), napoveduje 'revolucionarno uporabo plamenometalca' in 'nove taktike'. To zaenkrat razumejo samo oni, nas pa bolj navdušujejo obljube o naprednem sodelovalnem pohodu skozi enoigralsko kampanjo. Do štirje kameradi (na wiiju dva) se bodo lahko poljubno vključevali v boj, igra pa bo poleg tega beležila 'izkušnje'. Z njimi bomo, tako v puščavništvu kot večigralstvu, napredovali po lestvici činov, temu primerno pa bo sistem prilagodil težavnost in nad nas namesto dvajsetih poslal petdeset norih Japoncev. Filmska akcija na nadgrajenem motorčku štirice je pa itak zajamčena. Banzai!

Activision za PC, xbox 360, PS3 in wii, pomladi 2009



Battleforge

Križanci med realnočasovnimi strategijami in igrami s kartami niso čisto nove žverce, a jih je še vedno tako malo, da utegne biti Battleforge zanimiva sprememba. Ob prvem pogledu človek pomisli, da gre za klon Warcrafta in podobnih, saj se naokoli podijo superhudiuau monstrumi, ki bi dostojno preživeli v katerikoli že znani franšizi. A ne bodo se skotili v ličnih hiškah baze, marveč jih bomo pricoprali s kartami po vzoru Magic: The Gatheringa. Kako bo sistem deloval, še ni natančno razkrito, iz videnega pa je jasno, da bo šlo za hitro, di-



namično igro, kjer se bodo beštije rojevale in crkavale po hitrem postopku. Enote bodo segle od malih lokostrelcev do gigantskih pošasti, ki se bodo samo naslonile na obzidje in ga ne bo več. Poudarek pa bo na internetni akciji. Reč so nam vrteli na AMDjevi predstavitvi v Malagi in je videti zelo simpatična, kar ni čudno, saj ima nemški studio Phenomic, ki je sicer v lasti EA, že nekaj izkušenj s tematsko sorodnim Spellforcem. Obljubljajo tudi dodelano nalinijsko (pre)prodajo kart za stvaritev ultimativnega kupčka in presneto nas že zanima, kako bodo dosegli primerno uravnoteženost.

Electronic Arts za PC, konec leta



Perimeter 2

Pred štirimi leti je med nas dospela jako čudna realnočasovka Perimeter (J131, 70). Srž udejstvovanja sta bila spreminjanje pokrajine, s čimer smo si prisvajali ozemlje, in spajanje manjših tankcev ter robotkov v večje. Izkušnja je bila zanimiva, toda kvarila sta jo ponavljanje in vmesnik, ki je bil nedorasel revolucionarnim metodam. Ruski studio KD-Lab zdaj trdi, da so se na napakah učili in da je idejo Perimetra vredno peljati dalje. V dvojki, podnaslovljeni New Earth, bomo spremljali stare znance, frakciji Exodus in Harkback, ki bosta znova potovali skozi mehurčkasti nadsvet in iz planetov delali lične zelene gredice. Rovarjenje po pokrajini in spajanje nanorobotkov ostajata, uletele pa bodo vodne površine, za katere še ne vemo, ali se bodo znale razlivati v novonastale vdrtine. Najbrž se bodo. Poleg tega sedaj ne bomo kopali le zaradi hišic, temveč bomo v zemlji iskali kristale, ki nam bodo okrepili moči v frpjskem stilu. Sliši se fino, samo najprej naj porihtajo vmesnik.

KD-Lab za PC, koncem leta

Golden Axe: Beast Rider

So čudaki, ki pravijo, da bi morala Sega obuditev te bajeslovne franšize zamrzniti do prihodnjega leta, ko bo obhajala dvajseto obletnico obelodanitve. A na drugi strani smo neozdravljivi nostalgiki, ki vpijemo: ZAKAJ ŠELE ZDAJ, SEGA?! Se pa zna zgoditi, da se bomo po izidu kesali eni in drugi, kajti živa resnica je, da je starošolske naslove vrste zamahni & razsekaj s konca osemdesetih let, ki so dostojno preživeli prehod v 3D, moč našteti na prste veteranskega goblinskega bojevnika. Itak je presenetljivo, da Beast Rider ne bo vključeval nikakršnega sodelovalnega načina za dva ali več igralcev, naravnost bogoskrunsko pa zveni novica, da med igralnimi liki ne bo ne barbara Axa Battlerja, ne škrata Giuliusa Thunderheada!!! Bojni pohod iz izvirnika je preživela le amazonka Tyris Flare, ki bo glavni jozeljn, ups, junakinja nadaljevanja. Modernizaciji sekljaške formule prvenca bo botrovala vključitev ritmičnega pritiskanja gumbov, ki bo zamenjala fanatično mlatenje po ploščku, dočim bo najbolj vpadljiva pritiklina akcijske dogajancije ježa monstrumov različnih vrst in tipov. Zaenkrat je potrjena prisotnost tiranozavra, ki ga bo Tyris nadzorovala z mečem, zapičenim v hrbet; urnega, ogenj bruhajočega, noju podobnega lahkega tekača; ter človečnjaškega velikana, ki bo iz nepridipravov za zajtrk delal škrlatno čežano. Krvi in frčečih udov naj bi bilo obilo, nagote in poklonov originalni Zlati sekiri pa tudi. Čeprav baba v prikolici vihti MEČ. Hm. Pustimo se presenetiti.

Sega za xbox 360 in PS3, septembra



Prvo državno prvenstvo v računalniških igrah

V ljubljanski Areni se je 5. in 6. julija odvila prva špilavska prireditev pod okriljem nove znamke Kibergeneracija: 1. državno prvenstvo v računalniških in videoigrah, za nameček s slovenskimi kvalifikacijami za Electronic Sports World Cup. Med Bedančevimi nogami se mota gibki Aggressor.

Lansko leto je marsikoga na slovenski tekmovalni igričarski sceni navdalo z optimizmom, saj se je po dolgem času zvrstilo več dogodkov, kjer so si lahko norci na LAN-partyje zavili vratove v ril lajfu, namesto da bi kletvice kričali v mikrofon. A ko smo se že bali, da bo letos slabše, nas je s stvaritvijo blagovne znamke Kibergeneracija presenetilo podjetje Kupi. Pod njenim imenom ne bodo potekale le organizacijske dejavnosti, marveč tudi sponzoriranje uspešnih domačih igralcev in dvig tekmovalne skupnosti. Vsaj tak je načrt – vsakdo, ki vsaj malo pozna domačo zgodovino tovrstnih podvigov, se bolj kot ne kislo nasmiha, saj so poskusi ustvariti profesionalno igralno dejavnost vselej podlegli neresnosti in neizpolnjenim obljubam, peščica slovenskih nadarjencev pa zdaj igra v tujini. No, organizatorji so v tem oziru zagotovili, da je načrt dolgoročen in da jim morebiten začetni neuspeh ne bo vzel poguma. Bomo videli, toda upanje vliva dejstvo, da so državno prvenstvo zastavili ambiciozno.



Del prizorišča, kjer je na dvajsetih računalih (Dellovi prenosniki XPS M1530) potekalo klanje v Counter-Striku, je bilo najbolj obljudeno in nabito z vzdušjem. V ozadju je oder, koder so se odvijali finalni boji mano-a-mano.

Podalpski prvak

Naziv 'državnega prvaka' je marsikoga zbodel in dejansko so si ga pri Kibergeneraciji prisvojili malce na silo, A hkrati drži, da so stopili v stik z državnimi ustanovami in da bodo skušali tudi v prihodnje pridobiti uradno licenco. Medtem mu kanijo dati težo tako, da bodo nanj povabili zmagovalce vseh ostalih večjih slovenskih tekmovanj. Med prvimi je ponudbo sprejel Slo-techov NEST.

Prvenstvo se je pletlo okrog kvalifikacij za mednarodno tekmovanje ESWC, o katerem smo v farbovitem magazinu pisali že večkrat. Za našo deželico so si priborili licence za Warcraft 3, Quake 3, Trackmanio Nations in Counter-Strike 1.6. Na žalost je zmanjkalo sponzorskega denarja za pet letalskih kart do ameriškega San Joseja, kjer bo finale, zato so bili primorani CS umakniti iz okvira ESWC.

V duhu domače veleprireditve je bilo na prizorišču še več drugih tekmovanj. Wiijev tenis in Red Bull Air Race sta bila dosegljiva vsakomur, medtem ko se je prvi dan proti večeru potekala predstava za Lady in Novo, saj so se v tetrisu pomerile bolj ali manj znane slovenske osebnosti, med njimi Omar Naber, Nina Pušlar ter Igor 'Sadež' Bračič, naravnost iz parka pa je uletel Erik Ferfolja. Sadež je hitropotezno, s taktiko desne rotacije, treh vrstic in sto bloki na minuto ostalim pokazal, kako se tetris zares igra. Car.

Vriski in dolgi nosovi

V soboto, 5. junija, je bil štart določen za deseto, a zopet se je pokazala slabost Areninega prostora: preozka žica za škrate elektrone, ki jih je zato treba prignati iz Koloseja. Ker nekaj časa niso hoteli od tam, je prišlo do rahle zamude, a na srečo je bila to edina strojna nevšečnost in tekmovanja v Kvaki, Warcraftu in kasneje Trackmaniji so potem hitro stekla. Več negodovanja je bilo med igralci Counter-Strika, ki jih je pričakal nedelujoč ruski strežnik. Situacijo je rešila le sposobnost na licu mesta prisotnih sodnikov (bravo Morph, Playboy in lunko!).

Napetost se je skozi kvalifikacije stopnjevala, dokler ni dosegla vrhunca v nedeljo v zaključnih bojih – na brezhibno porihtanih strežnikih. Mirno lahko rečem, da je dvorana na koncu poslušala samo medklice CS-ekip v boju na nož. Če je prišla mimo kaka nič hudega sluteča mama in začula "Nimam granate!", jo je gotovo stisnilo. Povrhu je bil vrhunec rezerviran ravno za finale, saj je skupina !nsane Evolution premagala favorizirano Digital Instinct, ki v Sloveniji ni izgubila lana že od leta 2005. Na tretje mesto se je po pričakovanjih uvrstil klan Missing in Action.

V Quaku presenečenj ni bilo. Dušan 'xgo' Šmitran je ta trenutek pri nas v boju 1 na 1 brez konkurence, kar je v finalu izkusil Blaž 'reXor' Križaj. Tretji je bil legenda Jaka 'JaKaZc' Kejžar. V Trackmaniji je zmagal Matjaž 'go0rd' Rajšp pred Andrejem 'And' Bratušem ter Štefanom 'Ktj' Kunstljem, Warcraft pa je videl lep finale z 2 : 1 v bojih med Petrom 'spin' Tasićem in lanskim zmagovalcem WCGja, Žigo 'Coup' Pavlinom. Tretji je bil Bojan 'Scryel' Trifunović. Za konec je sledila ekshibicijska tekma med finalistoma v Warcraftu in posebnima gostoma, hrvaško legendo Ivico 'Zeus' Markovićem in njegovo spremljevalko, Padiano Emanuelo 'n!paddy' Schnelzer, najboljšo evropsko igralko v W3. Naših dveh zvenečih imeni nista vznemirili in sta ju nabutala.



Tole je Omarjev zmedeni pogled, ko mu je Sadež malo nakazal.

Juhej naprej

Celokupno je prireditev za prvič izpadla zgledno in 120 tekmovalcev ni majhna številka. Kakopak se ji je na več mestih kolcnilo: poleg omenjenih nevšečnosti pri CSju ni deloval program za prikaz razporeda na monitorjih, table pa tudi ni bilo nikjer. Na srečo jo je povezoval Stric Bedanc in ko on gromoglasno ukaže, kam naj se kdo usede, se ga uboga. Ali pa te pospravi v žep. Zdaj je treba graditi naprej, zmagovalcem pa srečno na finalu, ki bo potekalo v Ameriki od 25. do 27. avgusta.

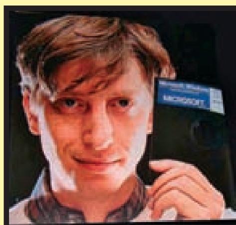


Zmagovalci prvenstva v (anti)teroriziranju, klan !nsane Evolution v postavi DruGLord, reyu, comp, p1n in Vajrus. Upamo, da se najde denar za potovanje čez Atlantik.

V ZDA brez notesnika?

Med ukrepe za nacionalno varnost je ameriška oblast uvrstila tudi naključno preverjanje vseh elektronskih naprav na letališču. Dokler je to samo postavka na papirju oziroma jo udejanjajo le pri nedvoumnih sumljivcih, je še v redu. Vendar se zadnje čase pojavlja vse več internetnih odzivov ljudi, Američanov in tujcev, ki so jim ob vstopu v državo zasegli notebook celo za dva tedna! Glede na to, kaj vse ima uporabnik dandanašnji na osebnem računalniku, je taka poteza pravo posilstvo zasebnosti. Ker ima prenosnik povprečnega Jokerjevega bralca na disku kar nekaj masla, najsigre za kubanske verzije programov ali za almost-legal-teen-grand-theft-anal, velja dvakrat premisliti, preden ga odneseš na čezlužni izlet. Nikoli ne veš, kaj po Bushevem mnenju ogroža varnost njegovega naroda.

Billov zadnji dan



Ja ja, saj vemo, da smo o tem trobili že ničkolikokrat. A tokrat naj bi bilo uradno in dokončno: Bill Gates se je upokojil. V petek, 27. junija, je poslopje svojega podjetja še zadnjič obiskal kot uslužbenec, odslej pa se bo tam pojavljal le še kot obiskovalec oziroma član nadzornega sveta. Billy je proces upokojitve začel že leta 2000, ko je mesto izvršnega direktorja predal dolgoletnemu prijatelju in sodelavcu Stevu Ballmerju. Odtihmal je opravljal manj stresne dolžnosti, recimo formalno načelovanje softverskemu razvojnemu timu, sedenje v nadzornem odboru (tam bo zaradi lastništva 8,7 % Microsoftovih delnic ostal še naprej), svetovanje ter sodelovanje na raznih prireditvah ... Zdaj se bo z ženo Melindo stoodstotno posvetil družini in dobrodelni dejavnosti skozi njun sklad Bill & Melinda Gates Foundation. Predvsem bo zanimivo videti, kako se bo Microsoft znašel brez svojega vizionarskega voditelja. Tekmeci ga namreč naskakujejo z vseh strani Na internetnem področju ga tolče Google, med brskalniki dobiva nov zalet Firefox, na konzolnem bojišču Nintendo in Sony ne kažeta znakov slabljenja, Vista ni enako priljubljena kot XPji, Apple kaže zobe na glasbenem in vse bolj tudi računalniškem trgu ...

Ebay so po prstih

Da je moč na spletni tržnici Ebay dobiti praktično vse, vključno z dojenčki za en evro in mrtvimi komarji za nekaj manj po kosu, vemo. Cvetoč kšeft s ponaredki znanih blagovnih znamk takisto ni skrivnost. Francoski velehiši LVMH, ki ima pod okriljem paleto prestižnih izdelkov, od torbic Louis Vuitton do Diorjevih parfumov in ročnih ur Zenith, pa je nebrzdana distribucija gusarskih kopij dokončno dvignila pokrovko. Pariško sodišče jim je v tožbi ugodilo, tako da je Ebay v precejšnji nemilosti. Zaradi posredništva pri prodaji kitajske robe so mu naložili mastno denarno globo, prav tako mora z evropskih strani odstraniti ponarejeno blago in skrbeti, da do lumparij ne bo več prihajalo. Ponudnik e-štantov si pere roke z izjavo, da kupci in prodajalci sami odgovarjajo za svoje početje in je že napovedal pritožbo.



Prenosniki s cellom

Ob predstavitvi celičnega procesorja so razvojni partnerji IBM, Sony in Toshiba zatrjevali, da se bo kalkulatorček znašel v vrsti naprav, od računalnikov in strežnikov do televizorjev in večpredstavnostnih predvajalnikov. Od obljub se je nato udejanjilo bore malo in cell ostaja zaščitni znak playstationa 3. A situacija se utegne spremeniti že v bližnji prihodnosti, kajti Toshiba je najavila prenosna računala, v katerih se skrivajo celičniki. Vloge centralnega procesorja sicer ne bodo imeli, saj ta zadolžitev ostaja na plečih core 2 duov. Zato pa bodo prirejeni celli s štirimi procesnimi enotami SPE (Stream Processing Element – procesor v PS3 jih ima sedem) pripomogli k obdelavi videa, kar bo navedoma vzrokovalo nevidenim sposobnostim. Toshiba izpostavlja preračunavanje (upscalanje) videa standardne ločljivosti v HD, realnočasovno šifriranje v MPEG-4, prepoznavanje in iskanje obrazov v predvajanih filmih, mnogo hitrejšo peko devedejev ... Če verjamete, seveda. S celli bosta spočetka opremljena japonska modela qosmio G50 in F40, oba s ceno od oka dva jurja.



● Cell v osebnem računalu? Končno! A žal ne v taki vlogi, kot smo pričakovali ...

Dinamična stolpnica

Velikodušno odprte, eksperimentalni arhitekturi prijazne denarnice dubajskih šejkov privlačijo nadarjence z vsega sveta, česar rezultat so gigantski umetni otoki, pokrita smučišča sredi puščave, hoteli pod morjem in ... stolpnice, ki spreminjajo obliko. Slednjo si je zamislil ekscentrični ameriški arhitekt David Fisher in ko bo leta 2010 končana, bomo korak bliže znanstvenofantastični utopiji. Ideja je totalno odbita: stolpnica bo sestavljena iz vnaprej izdelanih gradbenih blokov in bo lahko v kateremkoli trenutku spremenila obliko. Za to ne bo potrebovala zunanjega vira energije, marveč se bo napajala iz polj vetrnih turbin, nameščenih med nadstropji. Vesoljsko? Prmejduš, da res. Toda Fisher zatrjuje, da je tehnologija dozorela in da izgradnja dinamične stolpnice ni velik izziv. Še več, arhitekt zagotavlja, da jo bodo zavoljo optimizacije proizvodnje izgotovili v rekordnem času, in to s petkrat manjšo delovno silo, kot je tradicionalno potrebno. Za najbolj skromno stanovanjce bo treba odšteti štiri milijone tazelenih. Kjer nafta kar buhti iz tal in cekine obiramo z dreves, mhm.



● Del luksuznih apartmajev bodo tudi garaže, kar pomeni, da se boš do stanovanja preprosto zapeljal, lambo pa bo užival v razgledu. Samo v Dubaju!

WWDC 2008

Jep, ponovno je bil tisti čas v letu, ko je Applove oboževalce kot muhe na dr ..., ekhm, kot vešče na svetilko vleklo v San Francisco. Tam se je med 9. in 13. junijem odvila konferenca WWDC – Worldwide Developers Conference, posvečena vsemu jabolčnemu. Letošnja je minila povsem v znamenju najslabše varovane skrivnosti v zgodovini Appla in najteže pričakovanega tehnološkega onegaja poletja, iphona druge generacije. Čeravno smo o napravici vedeli vse že tedne poprej, je Steve množico zlahka pripravil do navdušenega ploskanja. Iphone 3G namreč prinaša dosti tistega, česar odsotnost nas je motila pri predhodniku. Na prvem mestu je podpora omrežjem tretje generacije (od tod ime 3G), se pravi UMTSu in njegovemu podprotokolu HSDPA. Takisto je pomembna vključitev strojnega GPSa. Iphone je že doslej omogočal navigacijo, toda po alternativnih poteh, recimo wifiju. Apple pravi, da polnokrvni odjemalnik za GPS iphone 3G spremeni v navigacijski pripomoček, dorasel vsaki namenski napravi. Poleg tega je iphone 3D bojda jako primeren za špile, katerih razvoj kani Apple podpreti s poceni razvojnimi kiti in jih tržiti skozi spletno štacuno App Store. Izkoriščali naj bi dotikanje in nagibanje ter naj ne bi bili strojno podhranjeni, saj je onegaj hardversko kar močan. Med prvimi, ki kanijo iziti, bo kajpak Super Monkey Ball. In naposled so v telefon stlačili še zmogljivejšo baterijo, ki navedoma omogoča deset ur čvekanja po omrežju druge generacije oziroma pet ur po UMTSu, ter ga odeli v malenkostno spremenjeno ohišje. Kaj pa pošiljanje MMSov, ki je sramotno manjkalo pri prehodniku? Kot kaže, te ultra napredne funkcionalnosti ni uspelo osvojiti niti iphonu 3G. Morda prihodnjič, skupaj z zmožnostjo snemanja videa.

Srečneži v enaindvajsetih izbranih državah so iphone 3G pričeli kupovati že 11. julija, naprava pa bo sčasoma našla pot na sedemdeset trgov. Med 'podprtimi' lokacijami so Bocvana, Madagaskar in Honduras, dočim bo Slovenija ponovno ostala s trdim. Na vprašanja našim vrlim ponudnikom, čemu uradno ne uvozijo trenutno najbolj vroče tulifonične priprave, smo dobili kup puhlic in marketinških neumnosti. Premeteno so se nasmihali le pri Tušmobilu, kjer bodo ponovili gverilsko akcijo z uvozom na lastno pest. Jabolčni Bog se nas usmili.



● Nemci bodo za iphone 3G ob dveletni vezavi na osnovni paket odšteli 170 evrov, kar ni pretirano. Ko bi ga le uvozili tudi naši operaterji!

PC za 15.000 EUR

Vam je zmanjkalo materiala za mokre sanje? Urno oddeskajte na domačo stran proizvajalca Voodoo PC in si oglejte njihovo zadnjo stvaritev, pošastni omen. Bržkone gre za najdražji osebni računalnik ta hip, saj v maksimalni konfiguraciji košta več kot 20.000 $. V navezi s HPjem zasnovani stroj je poosebitev luksuza. Ogromno aluminijasto ohišje iz brušenega aluminija vsebuje sedempalčen zunanji zaslon in nudi brezštevilne možnosti prilagoditve. Okrasite ga lahko z lastno barvno shemo in laserskimi gravurami, ga velite preobleči v usnje, naročite stranice iz plemenitega lesa ... Notranjost ne zaostaja, kajti na izbiro so najboljše komponente pod soncem, vključno z navitimi ekstremnimi procesorji, navezami več grafičnih, 1300-vatnimi napajali ter do šestimi diski SSD v polju RAID. Vse skupaj hladi neslišni vodni sistem s štiriventilatorskim radiatorjem, katerega napeljava je za lažjo menjavo komponent večidel integrirana v ohišje. Hudo.

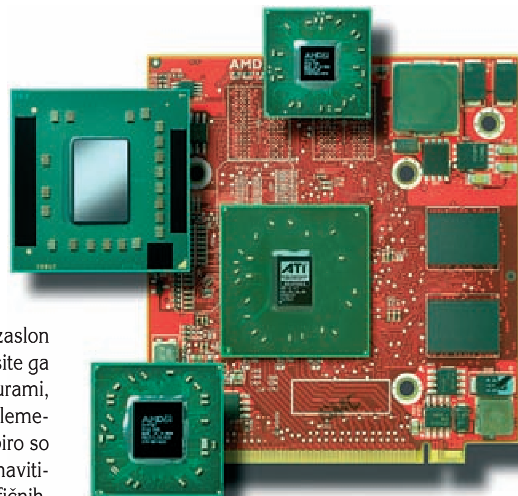


Voodoo gredo tako daleč, da bo omen sprva moč kupiti izključno z osebnim povabilom. Nadpuvaštvo se je dokončno naselilo tudi v računalniško industrijo.

Platforma AMD puma

Odkar je Intel pred leti predstavil platformo centrino, tekmeci na prenosniškem področju domala ne obstajajo. Toda AMD se ni vdal, marveč je zadnje leto in pol sestavljal odgovor. Ta je naposled prispel v obliki platforme puma, ki so nam jo junija razkazali na konferenci v Zagrebu. Zasnove so se lotili podobno kot konkurent in izgotovili komplet veznega nabora ter procesorja, ki je prilagojen mobilni rabi. Prvemu kosu sestavljanke rečejo RS780M. Najzanimivejši del čipovja je gotovo vdelano grafično jedro radeon HD 3200. AMDjevci izpostavljajo, da gre za daleč najzmogljivejšo integrirano rešitev ta hip in da čipek zadostuje za gladko poganjanje World of Warcraft (da, hvala z WoW je bila dejansko del prezentacije). Grafika je drugače izpeljana iz radeonov serije 3000 in brez težav premleva standard DirectX 10.1 ter odkodira video visoke ločljivosti.

Nato je tu družina procesorjev s kodnim imenom griffin – oziroma, kot jim uradno pravijo, AMD turion X2 ultra. Dvojedrniki žal ne bazirajo na phenomih, marveč na procih prejšnje generacije. Od novincev so podedovali le naspidirano sistemsko vodilo hypertransport 3.0, medtem ko je glede na skromen 1 MB drugonivojskega pomnilnika in podporo ramu DDR2-800 jasno, da se ne morejo enakopravno kosati s prenosniškimi core 2. To bolj kot ne priznava tudi AMD, a v isti sapi izpostavlja napredno tehnologijo za varčevanje z energijo.



AMD razvoj brezžičnih vmesnikov prepušča partnerjem. Hvalijo se s 30 odstotkov boljšim dometom od Intelovega 802.11n.

Bržda najvzburljivejši del pume je specifikacija za zunanje grafe XGP. Gre za škatlice s polnokrvnimi namiznimi radeoni, ki jih s patentiranim vodilom po potrebi priključiš na prenosnik. Tako lahko majhni in lahki notesnik kadarkoli spremeniš v spodobno igričarsko mašino. Zunanji vmesnik podpira obojesmerne prenose do 4 GB na sekundo, kar je na ravni PCIe x16. Prve enote XGP so opremljene z radeoni HD 3870, a po besedah razvijalcev lahko v škatlice stlačijo karkoli, celo komplete crossfire. Prenosniki bodo za združljivost z XGP morali posedovati poseben vtičnik, proizvodnjo modulov pa AMD prepušča partnerjem.

Se pumi torej obeta svetl(ejš)a prihodnost? Videti je tako, kajti AMD je na koncu ponosno razglasil, da je že v pripravi sto modelov tovrstnih prenosnikov. V trgovinah jih bomo videli še pred koncem poletja.

HDTV tudi za Slovence

Radujemo se lahko iskreno, zakaj RTV Slovenija bo olimpijske igre prenašala (tudi) v visoki razločljivosti in v razmerju 16 : 9. Šlo bo za testno posredovanje izvirnega signala brez slovenskega komentatorja, dočim za redno, a nikakor ne stoodstotno predvajanje, omenjajo pričetek 2009. Studie morajo namreč opremiti s HD-kamerami (nekaj jih že imajo), nabaviti sodoben skener za tako imenovano telekiniranje filmskih trakov in nadgraditi maskirnico. V HDju je viden pač vsak detajl in govori se, da bo na dan ukinitve nizke ločljivosti Miša Molk odšla v pokoj.

Kaj torej lastnik ustreznega zaslona nuca za zrtje atletičarjev v 1080i? Ljubljančani (in Kranjčani ter Kamničani, pa Vrhničani in Grosupeljčani) imajo prednost, saj bodo mogli signal loviti po luftu z gradu. Za to početje je seveda ipak nujen digitalni sprejemnik DVB-T z odkodirnikom MPEG4. DVB-T je tudi pri nas sprejet standard za digitalno video oddajanje po zraku (Digital Video Broadcasting – Terrestrial), ki ga ima vgrajenega večina najnovejših LCDjev. Pri nakupu bodite pozorni na ta logotip! Druga možnost je dokup ustrezne naprave oziroma upanje, da bo vaš kabelski ali internetni ponudnik televizijskega programa posredoval omenjeno dobroto. Slednje je tudi edina opcija za Primorce, Gorenjce, Štajerce, Prekmurce in Dolenjce. Takoj težit! (Nov članek o HDTVju kmalu!)

Strojni ključ za WoW

World of Warcraft je kot najbolj masovno igran špil na svetu redna tarča hekerskih napadov. Kraja računov je redna, zlobkoti pa celo kujejo črve, ki samodejno prečesavajo okužena računala za wowovskimi gesli. Blizzardu je ob vsej tej kolobociji dokončno prekipelo in najavili so strojni ključ za varovanje računov. Princip je podoben karticam za dostop do spletnega bančništva: gizmo generira številska zaporedja, ki jih je treba skupaj z uporabniškim imenom in geslom vnesti ob prijavi v špil. Zaporedja se samodejno osvežujejo po šestdesetih sekundah, zato je posedovanje strojnega ključa nujno za dostop. Osnovno geslo je brez njih neuporabno. Ključki bodo sprva na voljo Američanom za sedem dolarjev, če bo odziv (in učinek) dober, pa se bodo razširili še drugam po svetu.



Narava je privlačnejša kot HD?

Američani so naredili raziskavo z ljudmi pod stresom. Polovica jih je zrla skozi okno z lepim pogledom na naravo, druga polovica je gledala isti prizor na enako velikem HD-televizorju. Ugotovili so, da je prva skupina hitreje oziroma bolje premagala stres. Česa ne povedo!

Zanimivo pa je, da neka druga ameriška 'HD-raziskava' v hecu postavlja naslov novičke pod vprašaj, kajti izkazalo se je, da tehnološka opremljenost dnevne sobe na zavdaja le kinematografom, marveč tudi športu, recimo dirkam NASCAR in žogobrcnim ter baseballskim tekmam. Ljudje zadnje čase zavoljo HD-prenosov in velikih zaslonov manj hodijo na tekme kot prej. Kajpakda so take analize čestosame sebi namen, saj je vpletenih še kup dejavnikov, ki jih očitno niso upoštevali, med drugim to, da imamo ljudje na žalost vse manj časa. Morda pa zaradi HD-ja zato prodajo več piva in čipsa.

IN SVET BO ZADRHTEL

Ko Blizzardovci ne gradijo utic iz šopov dolarskih bankovcev, počnejo kako prireditev. 28. in 29. junija je bila tako v Parizu njihova konferenca Worldwide Invitational. Z nje poroča Aggressor.



Sodeč po napovedih in izpustih iz bete se bodo pri Srdu nemrtvega kralja malo bolj potrudili kot pri The Burning Crusade, vsaj kar se razgibanosti tiče. Namesto enega mesta bo sedaj PvPju namenjena celotna pokrajina, noter pa bodo menda stlačili tudi sistem dosežkov, podoben Warhammerjevemu tome of knowledge.





Po mnenju nekaterih tale barvitejši, svetlejši in bolj risankast slog prav nič ne pritiče temni, surovi, gotski seriji, kot je Diablo. Na spletu je zato sedaj zelo popularen šport rokoborbe med privrženci in nasprotniki 'telebajskastega' sloga. Kaj, ko bi vsi skupaj najprej počakali, da vidimo, kakšno igro bodo izgotovili?

Nevihtne prireditve Blizzcon smo se v raportih že dotaknili, vendar to ni edino uradno blizzardovsko druženje. Leta 2005 so se Viharniki namreč odločili, da je treba Korejcem dati ekstra vedeti, kako čislajo njihovo totalno zatrapanost v Starcraft. Pa imamo Worldwide Invitational, ki je postal vsakoletna meka častilcev Blizzarda. Če je Američan ali Evropejec pljunil za romanje do tja dol, so mu tamkaj na pleča z demonskim ognjem vžgali runo, ki v škratovščini pomeni 'megaubergeek'. Toda letos, četrtič po vrsti, se je položaj obrnil, kajti WWI je dospel v Pariz in tokrat so morali privrženost dokazovati Korejci. Zanimivo bo videti, kam jo bo prireditev ubrala v prihodnje, saj zmeraj bolj spominja na mini Blizzcon.

Jaaaa, death knightiiii!

WWI se je namreč iz srečanja navdušencev prelevila v konvencijo, na kateri organizatorji pokažejo novosti in omogočijo vpogled v še hroščate inačice novih špilov, ki jim manjka pol tekstur ter smrdijo po kofetu. Spomnimo, da so ravno lani v Seulu obelodanili Starcraft 2. O slednjem letos ni bilo povedanega nič novega in glavnina navdušencev je čepela ob računalih, kjer so se pomerjali v praktično končanem multi-


Starcraft 2 je bilo že mogoče igrati z vsemi tremi frakcijami. Tudi zanj velja, da bi prenos na konzolo ne bil nemogoč, a Blizzardovci o tem ne razmišljajo.

playerju. Avtorjem tako preostaja le še izgotovitev enoigralništva, kar pa zna vzeti ravno dovolj časa, da igre ne bomo videli za Božič, šmrc.
Reči zato bolje napredujejo pri drugem dodatku za World of Warcraft, Wrath of the Lich King. Zadeva je trenutno v zaprti beti in po videnem sodeč bo death knight, ki ga je bilo mogoče že igrati, tisti pravi DPS (to pomeni, da kolje zares zelo močno) hibrid, ki ga v WoWu nekateri že dolgo dolgo čakamo. Napraviti ga bo moč koj, ko bomo imeli v lasti lik vsaj 55. stopnje, po enega na strežnik, za to pa nam NE bo treba žrtvovati kakega drugega lika. Začel bo na petinpetdeseti stopnji v zigguratu nad Eastern Plaguelands, kjer se ga bomo najprej zlagoma priučili skozi posebno serijo kvestov. Njegove sposobnosti bodo segale od konkretnega mahanja z dvoročnim pipcem do copranja napadalnih urokov, v repertoarju pa bo imel še obsežno in posebej zanimivo zalogo urokov za dviganje nemrtvih. Moč bo črpal iz šestih v meč vgraviranih run iz treh šol: blood, frost, unholy. Kombinacijo posameznih run bomo lahko v mirnem času spreminjali in tako temnega viteza malce prirejali glede na potrebe. Avtor prispevka je že čisto moker.

Vse gre k Hudiču

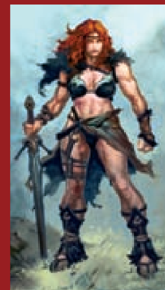
No, glavni dogodek se je napovedoval že poprej. Blizzard ima pregovorno sposobnost, da s skrivnostnimi najavami za nekaj dni zaustavi internet in globalno segrevanje. V tednu pred prireditvijo so vsak dan spustili na splet namige na nekaj velikega. Zanesenjaki so v tem videli vse živo, od napovedi novih Lost Vikings do razpada Tokio Hotela. Mi pa Blackthorna. Toda na koncu je vseeno prišel 'samo' tretji Lucifernik.
Diablo 3 hvalarogatcu ne bo masovna spletščina, temveč dobri stari akcijskofrpjski Hudičevec, kjer hodimo okoli in gnojimo zemljico s črevci stotin nekrščanskih zveri. Seveda pa bo večji, barvitejši, eksplozivnejši in te spred zaslona ne bo pustil na sekret niti tedaj, ko bodo gate že žoltorujave. Dinamični fizikalni pogon Havok bo omogočil odlom zombakljeve glave, ki se bo odkotalila v prepad, in odlom zidu, ki bo padel na zombakljevo glavo in jo 'odkotalil' v prepad. Temnice bodo spet nastajale naključno, kar naj bi veljalo celo za del kvestov in zgodbe, dočim bo površje z mesteci statično, kar bo podlaga za bojda opazno globljo štorijo, kot smo je bili od Zlodjevca vajeni. No, zaenkrat ključna špilavna novost je odprava napitkov, saj bodo doze zdravja za sabo puščale krepnjene pošasti. Če se bomo hoteli pozdraviti, se bo treba torej zakaditi v naslednjo hordo, ne do onemoglosti lokati refošk. V prenovljenem vmesniku zato ne bo več množice eliksirjev, temveč ikone z napadi, podobne WoWu, dogajanje pa bo šlo še bolj na nož. Od petih poklicev so doslej pokazali barbara in vudu vrača, vsi pa bodo imeli tako moške kot ženske verzije z enakimi sposobnostmi. Šefetine naj bi obilovale in imele več hakeljcev, kar gre takisto pripisati WoWu.
Še nekje je čutiti vpliv te nadspletščine: v stilski usmeritvi. Grafika bo trirazsežna, poligonska in barvitejša oziroma manj temnjaško samosvoja kot v Diablu 1 in 2. To je številne velike fane dotičnih že spravilo v zabadanje igel v lutke razvijalskega tima. A iz predstavitvenih videov je čutiti, da bo Diablo 3 kljub manj surovemu videzu imel tisto 'nekaj', kajti akcija je videti naravnost čudovita.
Blizzard ostaja zvest namiznim mašinam, saj igro dela za PC in maca. Ne iz kakih ljubiteljskih razlogov, saj pravijo, da bi bil Diablo teoretično mogoč na konzoli, temveč zato, ker menijo, da sta to enostavno najboljši platformi za tako igro. In čeprav bi ga vsi radi igrali že včeraj ter ga klamfajo že več kot štiri leta, datum izida ostaja neznan. Hjoooj, nas matrajo!




Trojka bo pred igralca postavila več kot le trope navaljujočih zverin. Video je pokazal umazane zasede in podobne prožene dogodke, ki bodo špil napravili bolj razgiban.

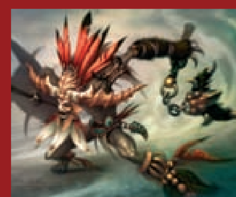
ZAENKRATNA POKLICA

Barbar



Gora mesa iz dvojke se vrača in tokrat je preklemano jeznorit. Ne samo, da zna pošteno rukniti po čefari, po novem obvlada vse mogoče gibe, od skokov do potresnega topotanja z nogami ter viharja rezil (whirlwind). Tega je posebej užitek gledati, ker udje nesrečnih zverin letijo vsenaokoli.

Witch doctor



Zanimivejši od obeh predstavljenih poklicev je vrač, nekakšna kombinacija druida in nekromanta iz dvojke. Pricopra lahko lastne žverce, ki zaposlijo pošastke, da jih lahko nato sam obmetava z bombami in roji mesojedih žuželk. Najbolj pa je prisotne vrgel wall of the dead – zid zombakljev, ki deluje kot zid ognja, le da je sestavljen iz, hja, zombijev.



Zombiji so v osnovi od mrtvih vstala usmrajena trupla, ki nerodno stopicljajo naokoli in spuščajo neartikulirane zvoke. A v prenesenem pomenu so prikaz naše družbe: apatična rulja brez življenjske energije, množica brezveznikov pred vhodom v Hofer ali konec koncev čreda ovc, ki gleda Big Brotherja ali bere prevedene računalniške oglasnike, oprostite, revije. No, čitavci Jokerja imate za razliko od njih jasen pogled in strumen korak, saj v tiskarsko barvo mešamo lek zoper multipli zombitis. Se pa zato vsi toliko raje delamo norca iz črvivoglavih, zato JCT vpogleda, kolikokrat bomo to letos počeli igraje.

Kot nas uče igre in filmi, zombiji prihajajo v valovih. Tudi na zaslone, tako računalniške kot kinematografske. Zadnji tak dotok nam je prinesel najmanj Planet Terror, 28 Weeks Later, Resident Evil: Extinction ter I am Legend. Kult(ur)na revolucija nemrtvih kadavrov, ki jo je z izposojo in priredbo vudujskega izročila spočel George A. Romero s filmom Noč živih mrtvecev iz leta 1965, vsekakor zlepa ne bo jenjala. Tudi zato ne, ker se je veliki mojster letos vrnil z novo zombijado Diary of the Dead, pa še legendarni Jacksonov videospot Thriller decembra praznuje 25-letnico. Toda pri teh predstavah gniloživk smo le nemočni opazovalci neumnih odločitev glavnih igralcev in trapastega vreščanja stranskih igralk. Mi bi vendarle radi vzeli puško v roke in interaktivno razčesnili par betic usmrajencev. Navsezadnje so zombiji za igralce zaradi svojega enovitega, svincu prijaznega značaja dobrodošel in zabaven kanonfuter, za razvijalce iger pa hvaležen sovražnik, saj njihova umetna pamet zajema eno samo vrstico kode. Če vas zanima mrcvarjenje razpadajočih trupel, greste lahko torej bodisi na britof, bodisi tukaj prečitate, kakšne gnilo meso nam navaljuje na barikade.

Left 4 Dead

Tale obetavni naslov bo sodelovalna preživetvenka v pravem pomenu besede. Vsak od igralcev bo skočil v škornje enega od štirih preživelih ljudi, ki bodo morali ob medsebojni pomoči premeriti razdaljo med eno 'varno hišo' in drugo. Tam se bodo pozdravili, napolnili puške in shranili položaj. A to bo laže reči kot storiti, kajti pot jim bodo prečkale trume zblaznelih nemrtecev, okuženih z mutiranim virusom stekline, katerih motivacija bo sveža porcija možganovine. Poleg tega ne bo šlo za starošolska počasna trupelca, marveč po zgledu filma 28 tednov kasneje za same šprinterje. Avtorji namigujejo na samosvoje lastnosti likov, a kaj več od tega ne povedo. Špekuliramo lahko, da bo en močan, drugi hiter, tretji zdravilec, četrti pa bo znal obirati bombaž in bo privzeto crknil prvi. Poleg klasičnih pištol in pušk bo moč najti še brzostrelko M16, snajperico M21, molotove koktajle in eno bigbadabum bombetino, katere namen je podoben 'ročnemu' eksplozivu od predatorja: "Jebem vam mater vam jebem vsem skupaj." Nasploh pretirano prešerno trosenje ognja in svinca ne bo odobravano, saj







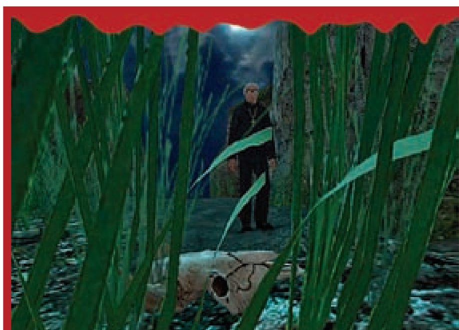
They Hunger: Lost Souls

Legenda zombijaških klalnic je nedvomno mod They Hunger za Half-life, o katerem vam vsakdo, ki ga je dobil v roke, ve rjavo polnih gat povedati, da je vreden svojega slovesa. Njegovo nadaljevanje na pogonu Source, They Hunger: Lost Souls naslovljeno, ne bo več brezplačno, marveč bo v epizodah prihajalo na spletni servis Steam. Grupa Black Widow Games bo poleti najprej izdala ničto epizodo, v kateri nam bodo krvavo in gnusobno razložili, kako smo se pravzaprav znašli z izvijačem v roki pred množico ogab s črvivim zadahom. Pripoved ne bo imela nobene zveze z dogodki v izvirniku, bodo pa avtorji po poti natrosili več nostalgičnih povezav za stare prijatelje.
Igralno bo Lost Souls ohranil srž predhodnika: v prvi vrsti bo to štorijalno gnana grozljivščina, v kateri bomo daleč od ramboidnega delilca svinca, temveč zdelan, prestrašen, nebogljen človeček. Za večjo napetost na ekranu ne bo pokazatelja števila nabojev v orožju, ampak bomo morali to pogledati kar ročno. Boj bo tako predvsem bližinski, z lopatami, dvocevkami in priložnostno kramo, zato ne bo manjkalo obglavljanj, prepolavljanj in ter letenja udov vsevprek. Če kaj poznamo avtorje, se imamo nadejati zapomnljivih likov ter lokacij in jojmene!!! trenutkov, zaradi katerih naši sosedje ne bodo imeli mirnega spanca.

Black Widow za PC, poleti

mesebojne ranljivosti (friendly fire) ne bo mogoče izklopiti. Upamo, da bodo programerji ipak vdelali še kako orožje, konkretno katano, plamenometalec in motorno žago.
Scenariji bodo štirje – podeželje, koruzno polje, bolnišnica in letališče –, stopenj, trajajočih v povprečju uro, pa več kot dvajset. Na koncu bodo igralci s težkimi strojnicami branili barikado, dokler jih ne pobere helikopter. Zanimivo je, da bo igra zavoljo naprednega umetnopametnega 'režiserja' nepredvidljiva in bo nudila drugačno izkušnjo ob vsakem ponovnem preigravanju. Da vseeno ne bi prehitro postalo dolgčas, bomo igralci lahko prevzeli vlogo nasprotne strani, in sicer posebnih šefovskih kreatur, denimo pošastka z dolgim švigajočim jezikom, muskulatornega nestvora, ki more lučati avtomobile, eksplodirajočega zombija, ki je za nameček rekorder v kužnem kozlanju v daljavo ... Kot razpadajoči bomo lahko takisto usmerjali navadne kadavraste soldate.
Veliko elementov se sicer čuje precej stereotipnih, vendar zna ob vrhunski izvedbi Left 4 Dead izpasti jako vzdušna in kul zadeva. Glede na to, da igra nastaja v krožku Turtle Rock Studios pod okriljem Valva, je optimizem na mestu.

Valve za PC in xbox 360, novembra





Nearly Departed

Tale naslov je v vseh pogledih lep in pameten zombi opisane družbe. Najprvo, ne gre za strelsko arkado, marveč za povsem klasično avanturo. Drugič, igrali bomo vlogo zombakeljna, ki mu ni jasno, zakaj in kako je guznil. In tretjič, špil bo zastonj. Nearly Departed (gnilo) meso postaja z vsakomur dostopnim orodjem Lassie (http://lassie.gmacwill.com) in oziraje na demo različico, ki jo najdete na natlačenki, bo ena največjih letošnjih fanovskih pustolovščin. Resda je urejevalnik Lassie bolj omejen od priljubljenega AGSja, ima nerodnejši vmesnik in se mu vidi, da je narejen v Flashu. Vendar to ne moti. Uganke so dosti inteligentno zastavljene, pri čemer razvojnik John Green, stripar po obrti, pravi, da preizkusna inačica pokaže komaj kaj od zanimivosti in izvirnosti, ki si jo je zastavil. Vsekakor se igre veselimo odprtih lobanj!

Pinhead Games za PC in mac, do kraja leta







Dead Space

V vesolju te nihče ne sliši kričati, pravijo. V Dead Space, kao vesoljskem Prikritem zlu, bomo nosili podelan skafander Isaaca Clarka, inženirja, ki pride pregledat napako na komunikacijski opremi odmaknjene rudarske kolonije. Kaj kmalu ugotovi, da se ljudje od tam ne oglašajo več, ker jih je 'nekaj' malo obgrizlo, preostanek pa spremenilo v nagnusne monstrume. V maniri The Thinga bo tako po nas opletala množica stvorov, za katere ne bo dovolj, da jih pre-



rešetamo, marveč jih bo treba dobesedno razkosati. Spake sicer po definiciji ne bodo zombiji, ampak saj poznate ljudsko reklo: če hodi kot zombi, se oglaša kot zombi in okuži ostale kot zombi, potem je zombi. Nobenih bazuk ne bo pri roki, le rudarsko orodje in priročno izdelani pripomočki. Založba obljublja, da bo AAAAA!!-trenutkov na pretek, prav tako ugank. Posebno pozornost posvečajo zvočnim učinkom, zato bomo igrali s čepi v ušesih, sicer nas bo infarkt.

EA za PC, xbox 360, PS3, oktober

Dead Island

Oddelek poljske firme Techland, ki se je v predstavil s kavbojščino Call of Juarez, redi nov projekt, ki baje ne bo še ena v vrsti mnogih tipskih streljank zombijev. Municija bo zelo omejena, zato bo veliko rabe raznoraznih krepel, recimo kija za bejzbol, sekire in mačete. V ta namen Poljaki veliko truda posvečajo mlatilnemu sistemu, ki bo vključeval raznotere zamahe, kombinacije in specialne poteze za odrob glave ali nasad na vile. In drugič, igra ne bo premočrtna, iz stopnje v stopnjo napredujoča izkušnja, marveč bomo svobodno vandrali po velikem tropskem otoku, ki bi bil v normalnih pogojih raj, tako pa bo preplavljen z od mrtvih vstalimi nemškimi turisti. Kakšna kuga razsaja in podrobnosti iz igralnega ter štorijalnega dela so še zamolčane, bomo pa za ohranjanje svoje živosti mogli naokoli tudi drveti z avtomobili. Techland izpostavlja še poškodbeni model, ki vsako telo, živo ali nemrtvo, obravnava kot skupek kožnega tkiva, mišic in kosti, čemur primerne bodo rane. In razlika bo med opeklinami in zasekaninami. Sekanje udov, paranje trebuhov in kurjenje drobovine bo znalo biti kar apetitno, da. Močno upamo, da Dead Island ne bo le en velik tehnološki demo, temveč da bo na prvem mestu igralnost. Spomnimo se le neizkoriščenega Juarezovega potenciala ...

Techland za PC in xbox 360, jeseni



Resident Evil 5

Izid novega Prikritega zla sicer še ni prav blizu, a ker se prah okrog njega precej dviguje, je pokuk trenutno znanih informacij na mestu. Čeprav je v naslovu petica, bo šlo pravzaprav za osmi špil v osrednjem nizu klavščin nemrtvih. Medtem ko je legendarna štirica poželа še in še hvalospevov, namerava petka njeno uspešno zasnovo še nadgraditi. Občutna bo zlasti sprememba v vzdušju. Spopadi z obsedeno drhaljo so se doslej dogajali predvsem v temačnih čumnatah, zdaj pa se akcija seli pod žarko afriško sonce. To pomeni črne zombaklje, kar se je v navezi z udarno prikolico izkazalo za eksplozivno kombinacijo. Kakorkoli filmček obrneš, horde pošastnih črncev, ki padajo pod streli pravičniškega belokožca, ne dvigajo le kocin, ampak tudi obrvi. Prizori se zdijo mnogim rasistični in ni čisto jasno, če so avtorji nameravali zanetiti tak požar ali pa so se malce ušteli. Kakorkoli, o igri se zaradi tega veliko govori, tako da je prepoznavnosti zadoščeno.





Producent Jun Takeuči se je za japonski Famitsu na široko razgovoril in pojasnil vzroke za tako izbiro. Črno celino imamo za zibelko človeštva, zato bo zgodba potegnila vzporednice z izvorom zločestih virusov, okrog katerih se serija neumorno vrti. V glavni vlogi bo Chris Redfield, ki smo ga kot pripadnika elitnih enot Alfa spoznali v že dvanajst let stari enici. O pribočnikih in bogatem cepljenju scenarijev zaenkrat še ni govora, ampak prijema najbrž ne bosta manjkala. Nabor orožij bo močno razširjen in bo slonel na resničnih pokalicah. Za razgibanost bodo skrbeli tudi dodatni prijemi, prilepljeni na akcijski gumb.

Wii, ki je po predelavi štirice pred kratkim dobil še lastni The Umbrella Chronicles, bo pri grafično požrešnem, naslednjegeneracijskem RE5 izvisel. Špil tako pikira izključno na PS3 in xbox 360, in sicer enkrat prihodnje leto. Vmes pa bo v kinodvorane bojda prišel animiranec Resident Evil: Degeneration, da nam adrenalin v krvi slučajno ne bi preveč padel.

Capcom za xbox 360 in PS3, 2009



KONAN

TOLE SEVEDA POZNATE:

"En prstan, ki vlada vsem, En prstan, ki vse najde, En prstan, da vse vrne in v temo jih povrne."

KAJ PA TOLE?

"Vedi, princ mogočni, da je med leti, ko so morja pila Atlantido in lesketava mesta, ter dvigom Arjasovih sinov tekla doba, za katero je slišal malokdo. Tedaj so svet prekrivala bleščeča kraljestva kot modra ogrinjala pod zvezdami – Nemedia, Ofir, Britunija, Hiperborija, Zamora s svojimi temnolaskami in stolpi pajkovskih skrivnosti, viteška Zingara, Koth, ki je mejil na Šemove duhovne dežele, Stigija z grobnicami, ki jih varujejo sence, Hirkanija, katere jezdeci so nosili jeklo, svilo in zlato. Toda najbolj ponosno kraljestvo je bila Akvilonija, ki je vladarila na sanjavem zahodu. Semkaj je prišel Simerijec Konan – črnolas, mrkih oči, z mečem v roki, tat, plenilec, sekač, ki je znal biti neskončno potrt in do konca radosten, da z nogama v sandalih pohodi draguljne prestole."

Hm, se praskate po glavi? Sneti poskrbi, da se odslej ne boste več.

ULTIMATIVNI

Fantazija dvajsetega stoletja je v naročja sanjavih mladcev, katerih bojevniške krvi, sestavljene iz devetih delov testosterona in enega dela terana, ne more ohladiti še tako civilizacijsko udobje, odložila ničkoliko izmišljenih junakov. V džungli je rjovel Tarzan, po vesolju se je mečeval Lukec Nebohodec, svet je reševal prsati dobričina Superman in pod težo manipulativnega prstana je ječal kosmati Frodo. A vsi se raje ogibajo mogočni senci silaka, ki uteleša Pravega moškega, držečega glavo nad metroseksualnim zdrizom. To je Simerijec Konan, Conan the Cimmerian – vojščak, tat, kralj, barbar, poštenjak, potrebnež, neusmiljenež, mislec, ki je z nami že sedemdeset let. Sedemdeset, oštja. To je skoraj pol toliko, kot je stara Miša Molk.



Mili fris Roberta E. Howarda, ki si je izmislil slaboritnika. Spodaj je v kiltu. Privzdignjenem.

Tekstovne štorije o mišičnjakovih sekljaško-zmikavtskih avanturah v domišljijski deželi Hiboriji so pod peresom ameriškega pisca Roberta Ervina Howarda začele nastajati v davnih tridesetih letih prejšnje stoletke, ko se niso rodili niti še naši starši. V sedemdesetih so nato odgnale v stripovsko industrijo, največji skok popularnosti pa je Konan doživel leta 1982, ko je na platna kinematografov kot nepokorjen osvajalec uletel film Conan the Barbarian, da so se dotedanji bedni poskusi tovrstni junaške fantazije razbežali kot podgane pred ognjem. (Sem hotel napisati "kot Štajerci pred vodo", ampak me je Luni focnil, zato se iz srca opravičujem za pomisel na skrunjenje in cajtam kompliciran zlom lobanjskega dna.)



Konan, kot ga pozna večina: v roki krepelo, ob nogi baba, pod njim nagrmadena trupla pobitih sovražnikov. A to je samo del njegovega izročila.

Konan na platnu

Nikomur ni treba razlagati, da je Konan sopomenka za odločnost, mogočnost, izurjenost, opremljenost z jekleno cepanico za pasom in v hlačah, izvajanje masakrov nad vsakovrstnimi sovražniki, nor pogum ter obžalovanje ničesar. Za to so sicer poskrbeli že stripi, ki jih je mulčad v dobi Led Zeppelinov žrla kot bonbone. A še bolj ključnega pomena je bil film. V njem je nastopil splošni publiki tedaj še neznani koroški bilder Arnold Schwarzenegger, v čigar izklesanem telesu je uteho našla cela generacija. Borilna epopeja se sicer ni mogla postaviti z orjaškimi bitkami, velikimi zvezdami ter bombastičnim proračunom. Bila pa je drugačna ... in imela je srce.

Da bi film o Konanu nastal, je bilo treba najprej zagotoviti predpogoj: zanimanje studiev. Tega ni bilo vse do leta 1977., ko je storila dar-mar Vojna zvezd. Dotlej je Hollywood na fantazijo in ZF gledal z zaničevanjem, nato pa so cigarjevci izvedli obrat. Uspeh Lucasove vsemirske pravljice je tlakoval pot za kup filmov z onkrajsko vsebino – Osmega potnika, E.T.ja, Indiano, Norega Maksa ... in Konana.

Potem je manjkala impresivna upodobitev glavnega junaka. Multidisciplinistični ustvarjalec Edward Summer, ki je bil najbolj zaslužen za to, da je Konan dosegel veliko platno, je ravno v tistem času srečal Arnolda Schwarzeneggerja, letnik 1947, sedemkratnega mistra olympia in petkratnega mistra univerzum, ki se je skušal uveljaviti v Hollywoodu. Summer takrat še ni razmišljal o njem kot o Konanu – loj! –, vendar je do tega prišlo leto kasneje, ko je zrl Švarcijev zanikrni bilderski film Pumping Iron. Tedaj so odpadle misli na Sylvestra Stallona (hihi) ali Charlesa Bronsona (nebrzdan smeh). Da se Arnie ni upiral vihtenju meča & kazanju tricepsov, ni treba dvakrat reči.

Naslednji korak je bil iskanje režiserja, ki so ga našli v Johnu Miliusu. Ta zaliti očalar je pomagal spisati scenarija za Apokalipso zdaj ter Umazanega Harryja, odlikoval pa se je z obvladanjem zgodovine, mečevanja ter vojaške taktike. Možak je snemanje sprva zavračal na rovaš drugih projektov, a ko je prečital scenarij Oliverja Stona, si je premislil. Imel je le eno težavo: mega producent Dino De Laurentiis (njegova današnja ustreznica bi bil Jerry Bruckheimer), ki je skočil na krov, je odobril nizek proračun dvajsetih milijonov dolarjev. Zato je bilo treba besedilo prilagoditi. Stonovo je vsebovalo bitke z armadami mutantov, kar je letelo ven. Milius je prostor zapolnil z obravnavo Konanovega odraščanja ter njegovih motivov za maščevanje, česar se ni dodobra lotil niti izvirni pisatelj Howard. Konan, kot ga spoznamo v filmu, pri devetih živi v severnjaški vasici, kamor navali kačji svečenik Thulsa Doom s podrepniki, mu ubije starše, sune jekleni meč ter ga spravi v suženjstvo, nakar mali odraste in gnusneža fenta. Preučevalci Miliusa dolžijo skrunitve, ker je dosti filmogledcev to razlago vzelo za sveto. Ostala vsebina filma enakotako temelji na režiserjevih idejah, med katere so vpleteni odmevi Howardovih zgodb.

Ko so bili postavljeni ti temelji, se je lahko začelo drugo delo. Stripar Ron Cobb je izdelal na stotine risb za snemalno podlago, pri čemer se je zlasti posvetil orožjem. Z realističnega vidika, ne le umetniškega. Konan vihti dva meča, atlantidskega in mojstrskega (atlantean sword, master sword), katera ne le, da ju je Cobb zrisal na podlagi zgodovinskih in obrtniških dejstev. Atlantidskega je opremil s polno grafično zgodbo o pobegu prebivalcev nesrečega kontinenta, čeprav se tega skoraj ne vidi. Vsak prototip rezila je stal deset tisoč dolarjev in je bil narejen iz aluminija, jekla ter steklenih vlaken. Prav tako je poskrbel za dizajne oklepov in oblačil ter za podobe odprtih prizorišč. Te so našli v Španiji, kjer so nato posneli večino materiala.



Stricelj Arnie, ki mu je Conan odprl duri do Terminatorja, in Steven Spielberg, eeekhm, Edward Summer, človek, ki ga je odkril za to vlogo.



Ker marsikod, recimo na Amazon.co.uk, 'definitivno edicijo' Conana the Barbariana v kovinski šatuljici prodajajo za bagatelo, nimate izgovora, da ga ne naročite takojci, če si ga že ne lastite.

Medtem ko je Cobb risal, so se igralci urili. Milius ni hotel kaskaderjev, zato so se Švarci, Sandahl Bergman, ki je igrala Conanovo družico Valerijo, ter Gerry Lopez kot lokostrelec Subotai podvrgli urjenju z orožji, ki je trajalo pet mesecev trikrat na teden po dve uri. Milus je za to najel japonskega mojstra borilnih veščin & mečevanja Kijošija Jamazakija, ki se v filmu pojavi kot sensei, ki uči Konana gladiatorstva. Švicali so, venomer jedli postane riževe cmočke, si pravili umazane vice o gejšah ...



Valerija je Konana zalotila pri lizanju jajc favoritne kamele, zato imata zdaj krizo. Seveda pa je barbar dete odprtih polj, zato ga že zjutraj ne bo več. Sledil bo velblodom.

... in uspeli, zakaj film je bil triumf. Eden od razlogov za to je bila izvedba, kajti vizualna učinkovitost je bila na visokem nivoju. Milius in Cobb sta poskrbela za temačen, samotarski občutek in manjše obračune, kjer je odsotnost velikih bitk s stotinami udeležencev zgolj doprinesla k intimnemu vzdušju. Potem so bili tu za tiste čase odlični posebni učinki, kot je orjaška animatronična kača, detajlna arhitektura, herojska glasba, razkrite grudi deklin, ne ena, ampak dve fuk sceni, legendarni citati ("Conan, what is best in life?!" <s štajerskim naglasom> *"Crush yoa enemies, see zem driven befoa you, and hea zi lamentation of zeir vimen!"*) in v vlogi Thulse Dooma James Earl Jones, glas Dartha Vaderja. In na vrhu vsega Švarci. Sicer je bil inteligenten kot češarek, a s silnimi mišicami ter holcerskim frisom je bil idealno utelešenje mogočnega barbara, kakršnega so si iz stripov, fantazijskih povesti in namiznih iger Dungeons & Dragons predstavljali milijoni navdušencev. Ti so strmeli v pustolovščino v drugem svetu, ki ni štedila s krvjo. Padale so glave, rezali so se trebuhi in Thulsin harem je malical golaž iz odsekanih človeških udov. Da je bil film deležen starostne oznake zgolj 15, je odraz duha nekega drugega časa.



Edini zgledovalnež po Conanu, ki mu je dorasel, je Korgoth of Barbaria. Prvo in edino epizodo odlične risanke imate na prejšnjem ploščku. Ne, več jih itak ne bi mogli prenesti.

Hkrati pa so nagradili dejstvo, da film ni bil trapast. Šur, bistvo njegove privlačnosti je tvoril trikotnik mišica – pustolovščina – kri, dočim je lahko vsakomur jasno, da je Schwarzenegger v vlogo tiholazniškega zmikavta, ko gre s kompanjonoma po kačji dragulj, postavljen samo zato, ker je bil lik v izvirniku tat. A hkrati gledalca ni podcenjeval. Relativno dosti časa je namenjenega Konanu kot osebi iz mesa in krvi, čigar motivi niso samoumevni, marveč temeljijo na čustvih, razmisleku in njegovi zgodovini. Prav tako je izpopolnjen Doom kot svečenik kačjega kulta boga Seta, ki okrog sebe zbira kvazi kvazi mirovniško, na pol hipijevsko skupnost ter se ne zanaša na bum-tresk čarovnije, temveč je manipulator. Konan sicer bije običajne bitke, a tudi notranji boj, ko ga skuša Thulsa prelisičiti s predočenjem, da mu sovraštvo do njega daje moči za življenje ... In ko ga Valerija prosi, naj pozabi na maščevanje ter ostane z njim.



Novi film o Konanu bojda pride že naslednje leto in naj bi bil zelo zvest Howardovim delom. Konana bo igral Steve Buscemi.

Jasno, to ni noben Shakespeare, saj sta dramatičnost in razvoj likov narezana na tenko. A v žanru, kjer smo zaradi kratkovidnosti studiev (izdelki za mulčke) še danes vajeni le največjih klišejev in manka inteligence, je Conan the Barbarian svetilnik. Dokler Peter Jackson ni posnel Gospodarja Prstanov, je bil to standard za vse slične filme, in še zdaj ga je lepo pogledati. S Konanom je Arnie postal zvezda, medtem ko se je vloženih dvajset milijonov spremenilo v sto. Do danes je pelikula skupaj s prodajo na ploščkih za gospodinjstva zaslužila več kot 300.000.000 zelencev. Film je seveda ugledal nadaljevanje, Conan the Destroyer, ki je prišlo 1984. A režiral ga je Richard Fleischer in brez Miliusove trdne roke je zadeva razpadla v neslano mineštro, v kateri je Arnie tepežkal dve brezzvezni pošasti in večino časa prebil razgaljen, da bi čim bolj navdušil gledalce. Obupna Red Sonja z umetnojoškato lajdro Brigitte Nielsen, ki je nastala leta 1985, pa v isti vic spada le zato, ker se v njej pojavi Švarci (ne kot Konan, ampak kot njegov klon, princ Kalidor) in ker je rdečkarca kot lik predtem zaslovela na enak način kot barbar. Zavoljo stripov.

Konan v sliki in oblačku

Preden je bil Konan na filmu, je bil torej Konan v stripih. Do tega je prišlo na podlagi dogovora s konca šestdesetih. Veliki izdajatelj stripov Marvel Comics je kljub junakom, kot je bil Spider-man, potreboval svežo domišljijsko osebnost, ki bi obilno pomagala v spopadu proti mamojebcem tipa Batman iz štalce večnega konkurenta DC Comics. Marvelovci so pobarali skrbnike Howardove zapuščine, če bi jim za male solde prodali pravice do bojevnikovih avantur, in modeli so privolili.

Hakeljc je bil v tem, da Marvel ni smel prirejati Howardovih zgodb, temveč so morali poskrbeti za svoje. A to jih ni oviralo, saj so imeli scenarij za prvi strip pripravljen v švistu sablje. Noter so zmetali kup tipskih konanovskih elementov, kakor so si jih predstavljali, pri čemer so uredniki konkretno zahtevali, da mora biti risba razturaška, da naj bo Konan odet v kostum v slogu nadheroja in da ne sme manjkati ostudnih pošasti ter reševanja potrebne, obdarjene ženske. Pač zato, da bi se prvi strip, izdan oktobra 1970, dobro prodajal. No, ni se, in sedem naslednjih bukvic takisto ne. Šele osmič so se bralci navadili na junaka, ki ni frčal po zraku in streljal z laserji. Nato se je prodaja začela vzpenjati in Konan je postal eden tistih stripovskih osebkov, ki so že s prisotnostjo na naslovnici zagotovili na sto tisoče potrženih knjižic.

HAIRY BALLS OF THE GODS! I'VE DATED GIRLS UGLIER THAN YOU FOR BREAKFAST!

Domišljija odraščajočih po telesu ino duši je bila vzburjena in uspešno obdobje je trajalo debelih triindvajset let, od 1970 do 1993. V tem času je v kakem ducatu serij izšlo približno šeststo epizod Konanovih dogodivščin, čemur so se pridružili grafični romani, mini serije in pojavitve v drugih Marvelovih serijah. Konan je vtaknil nožičko v sleherni kot Hiborije in na lastno



Stripovske upodobitve so glas o hrustu ponesle v poslednjo vas, a so mu hkrati naredile medvedjo uslugo, saj so ga precej poneumile. Poglejte to, no.

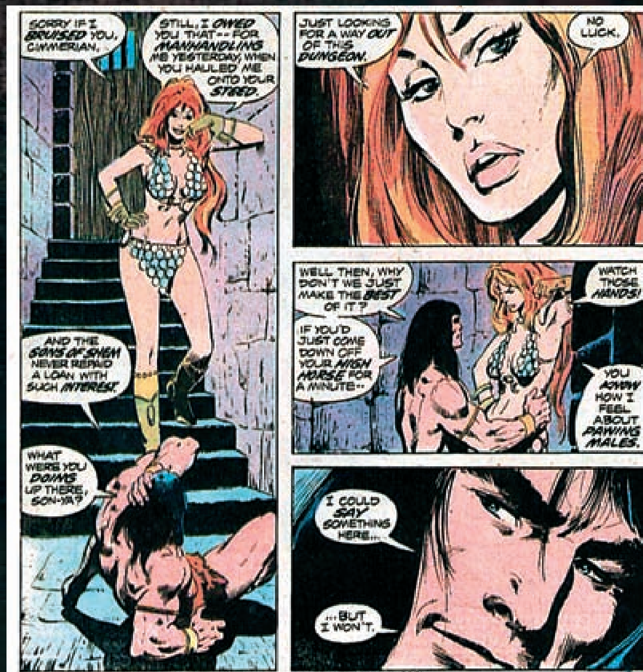


BICEPS MOGOTE

pest ter s soborci sesul toliko monstrumov, od hudičevskih bogov prek Bitij Iz Templjev do žuželčje golazni, vojščakov, coprnikov, zveromož in amazonk, da se je iz njih delal gnoj. Obenem je iz zagat rešil hareme babur, na primer cvileče prsate blondinke ali rdečelase bojevnice, ki so precenile svojo moč. Toda zlorabil ni nobene. So mu same dale.

V slabega četrt stoletja huronske prodaje je strip zamenjal tri zelo različne predstavitvene tunike. Barry Windsor-Smith je najprej (1970 – 1973) prispeval okretnega Konana v baročnem svetu: nato je prišel John Buscema (1973 – 1987), ki je Konana upodobil kot grčavega velikana v bolj realistični okolici; bojevnik legendarnega latvijskega risca Gila Kana pa je bil spet bolj mršav in vitek ter zadegan v eksotične dežele. Ker je imela najdaljši staž, se je ljudem najbolj vtisnila v spomin druga varianta, redkobesedno gorostasno sekljaška, ki je botrovala tudi filmski upodobitvi. A hec je v tem, da je bila to le predstavitev, ki je nastala v domišljiji Johna Busceme, nakar se je zaradi stripov in filma prelevila v arhetip. Ravno zaradi tega je barbar v marsikateri veji zabave, tudi v igrah, postal sinonim za mišic polnega bojevnika, ki jezno in nemo izvaja masakre.

Dejansko pa je bil Konan ob izviru drugačen.



Moje ime je Onan, K-onan, in sem veliki jebač ... Še en primer, kako so nekdaj drugačen lik priredili trenutni kulturi. V žalostnega sluzavca.

KONAN V BESEDI

Četudi ga večina današnježev pozna kot filmskega heroja, je bil Konan poprej stripovska ikona – še pred tistim pa literarna. Ne zmajujte zdaj, kajti vedeti morate, da je bilo golo besedilo v obdobju med svetovnima vojnama, pa tudi po koncu druge, osrednja oblika tako izobrazbe kot zabave. Dosti zaslug za to so imele tako imenovane šund revije, 'pulp magazines', katerih angleško ime izvira iz grobega papirja (pulp – papirna kaša), na katerem so bile tiskane. Njihova vsebina se je osredotočala na nenavadne, fantastične, detektivske, grozljive, pustolovske zgodbe, ki so burile domišljijo tedanjega, navadno moškega čitavca. Šund revije so imele torej enako nalogo kot danes marsikak strip in film, le s pomembno razliko. Bile so namenjene skoraj izključno odraslim, stripi pa so bili za otroke. Med drugim je bila to posledica dejstva, da je bila pismenost na nižji ravni kot danes. No ja, čeprav če pogledam na mn3njalnik ...

Konan se je rodil decembra 1932 v šund magazinu Weird Tales, najbolj brani publikaciji svoje baže v dvajsetih in tridesetih letih prejšnjega stoletja. Robert E. Howard, tedaj star šestindvajset let, je s Čudnimi štorijami sodeloval že prej in zanje ustvaril tri junake. Ampak za tisto pravo se je izkazal Konan. Ta se sam po sebi ni zares razlikoval od Howardovega prejšnjega junaka, Kralja Kulla iz Atlantide, toda pisec je v začetni konanski zgodbi z nazivom The Phoenix on the Sword poskrbel za dvoje edinstvenosti. Prva je bilo dejstvo, da ni začel z otroštvom ali mladostjo, temveč ga je ruknil naravnost v čas, ko je že vladar Akvilonije in se mora spoprijeti s tistimi, ki bi ga radi strmoglavili. Druga pa je bila izredna energija, s katero je bila zabeljena v srži preprosta zgodbica. Preberite tole:

"Konan se je postavil s hrbtom proti zidu in dvignil sekiro. Bil je podoba nepokorljivega prvobitneža – nogi daleč vsaksebi, glava potisnjena naprej, ena roka se je oklepala zidu za podporo, druga je visoko držala sekiro, veliki votli mišic so bili kot železni grebeni, obrazne poteze pa zamrznjene v smrtonosnem besu – in oči so mu srhljivo gorele skozi krvave meglice, ki so jih zastirale. Sovražniki so obstali – kljub vsej divjosti, pokvarjenosti in samopašnosti so bili po-



Najbolj popularni Marvelovi stripovski seriji s Konanom v glavni vlogi sta bili Conan the Barbarian in Savage Sword of Conan. Trenutno si pravice do njega lastijo Dark Horse Comics, katerih podobice za razliko od Marvelovih temeljijo na izvirnih Howardovih delih.

KONANSKO ŠPILOVJE

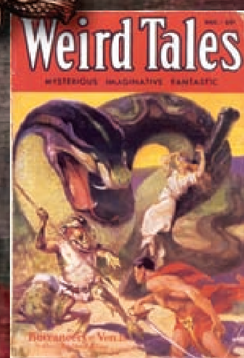
Špilov s Konanom v glavni vlogi je presenetljivo malo, pa tudi ravno prelomni niso. Prva igra z uradno licenco je bil Datasoftov **Conan: Hall of Volta** iz leta 1984, kjer je bil Volta zloben kralj, ki ga je bilo treba pač natepsti. Na applu II, C-64 in osembitnih atarijih smo skakali, se ogibali nevarnostim in se borili, kot je zapovedoval tisti čas. Nato je 1991. na PC uletel Virginov **Conan the Cimmerian**, ki se je zgledoval po pretepačinah tipa Double Dragon, čemur je pridodal lahkotne frpjske elemente. Nato je pred štirimi leti za računala in sobne konzole tiste generacije prišel ničprida **Conan: The Dark Age** (Joker 130, 55), lani pak na xbox 360 in PS3 enostavno imenovani **Conan** (J173, 62), ki se je odlikoval z zanimivim borilnim sistemom, a je klecnil na rovaš okornosti ter zgledovanja po God of War. Aktualnost in tale vedež pa je Simerijcu kajpak zagotovila krvava spletščina Age of Conan, opisana prejšnjič.



Kljub vsemu temu najbolj vzdušna upodobitev ostaja eden-naenega pretepačina **Barbarian: The Ultimate Warrior** (ali Death Sword) iz leta 1987, kjer si kot jeznorit barbar, podoben Conanu, vzel v roke meč in se ubadal s slično oboroženimi nasprotniki. Pritlikavec, ki je uletel, ko si komu odbil glavo, in jo kotaleče zbrcal z zaslona, je čista legenda. Direktna povezava med igro in zapuščino je niz vzorčenih zvočnih učinkov iz Red Sonje, medtem ko je občutek nezmotljivo konanski. Vsaj če ga pojmujemo kot besno sekljajočega barbara iz stripov ter filmov. Na kaj več itak zaman upamo.

tomci tistih, ki so jih ljudje imenovali civilizirane, s civiliziranim ozadjem; tu pa je bil barbar – naravni ubijalec. Zlezli so vase – umirajoč tiger je še vedno smrtonosen. Konan je začutil njihovo negotovost in se nasmehnil brez radosti, krvoločno. 'Kdo bo umrl prvi?', je zamrmral skozi razbite, krvave ustne."

V naslednjih povestih so bili bralci deležni še več podobnih pisunskih bravur, ki so daleč presegale štorije v pulpovskih revijah, ter izvedeli več o Konanu kot osebi. In prav tu se kaže ogromna razlika glede na barbara, kakršnega si predstavljamo danes po zaslugi interpretacije Howardove zapuščine. Njegov Konan ni bil tako nabildan kot Švarci in figure iz slikovitih knjigic: bil je sicer mišičast, a obenem hiter, poskočen in pantersko eleganten v gibanju. Kdor bi to pripisal Arnieju, potrebuje očesnega dohtarja. Nadalje Konan tistebodi ni bil ne redkobeseden, ne malce omejen v glavo. Skozi zgodbe je nastala drugačna slika, ki se je dobro posojala literarni obliki in je zahtevala nemalo pisateljskega talenta ter truda. Simerijec Konan je bil sicer nepokorljiv v boju od blizu in tepel je raznorazne pošastke, a obenem je bil prebrisan, učljiv, dojemljiv za novosti, govorec mnogih jezikov, rojen vodja, podkovan v vojaški taktiki. Jasno mu je bilo, kako deluje dežela pod kraljem, zraven neustrašnosti sta ga izpolnjevali morala in etika, razmišljal je o smislu življenja, o minljivosti ter zanašanju na sebe. Od tu pridejo njegova obdobja potrtosti in razglabljanja, katerih odsev na primer vidimo v Miliusovem filmu. Nemara se to najlepše izkristalizira v verzih, ki jih Howard predstavi kot izrezke iz epov lastnega izmišljenega sveta, recimo v temle biserčku: *"When I was a fighting man, the kettle-drums they beat; The people scattered gold-dust before my horse's feet; But now I am a great king, the people hound my track; With poison in my wine-cup, and daggers at my back."*



Na naslovkah šund revij je bila vedno pomanjkljivo odeta tetica.

Čeprav so goltači zgodb bolj čislali nizkotne elemente, se pravi krvave boje, velikanske kače in obdarjena dekleta, je Konana nad tipske junake šunda dvignila ravno ta presenetljiva trirazsežnost. In sploh – če že v štartu ne bi bil tako bogat in kompleksen, mnogi kasnejši avtorji od njega ne bi mogli jemati koščkov, ki so se najbolje posojali trenutnemu komercialnemu ozračju. Nak, boljšega Konana od izvirnega Howardovega ni.



Takle je Konan, kot si ga je zamislil pisec: silen, a zamišljen, za korist sebe ter svojih ljudi.

Poleg tega je Robert z njim ustvaril žanr, od šestdesetih dalje imenovan 'sword and sorcery', torej 'meč in čarovnija'. Oprl se je na izročilo izvrstnih piscev, kot so bili Burroughs, Doyle, Kipling, London in Twain, pa na klasične herojščine, od epa o Gilgamešu prek Odiseje do Beowulfa. V njegovih delih je zlasti viden vpliv legendarnega avtorja grozljivk H. P. Lovecrafta, čigar zamisli o tem, da nas obdaja temačen univerzum, iz katerega prihajajo izvenzemeljske nakaze, si je neposredno prilastil. A navzlic upoštevanju zgledov je ustvaril nekaj svojega, svežega. Recept za njegovo mešanico elementov, od visoke in nizke fantazije, kakor ju pojmujemo danes, prek mečevanja, hororja in pustolovščin do mitologije, zgodovinskega romana ter filozofskih razprav, je prevzelo ničkoliko kuharjev. Domišljijski univerzum, poln nadnaravnosti, krvoločnih bojevnikov in junaške romance, kjer so vsi moški silaki, vse ženske seksi in vse dogajanje polno avanture, je tako v bolj ali manj napredni obliki še zdaj bistvo fantazijske literature, stripovja in filmovja. (Ravno zato tako cenimo pisce, ki so ga znali bistveno nadgraditi, na primer Tolkiena, oziroma preseči, kot je storil George R. R. Martin s Pesmijo o ledu in ognju.) Ter, navsezadnje, iger, kajti kaj drugega so D&D in premnogi frpji kot prefiltriran odzven prvaka?



Dežela Hiborija je precej enostaven, blizu zbit skupek raznoraznih kultur, od vikinške do afriške, od keltske (ime Conan je tega izvora, ki mu je pripadal tudi Howard) prek indijske do kitajske.

Toliko bolj je zategadelj presenetljivo, da je Robert E. Howard vse to postoril z borimi sedemnajstimi objavljenimi zgodbami o Konanu v letih od 1932 do 1936, ki so povprečno štele manj kot trideset strani. Na mladega Teksačana, ki je svojo prvo zgodbo prodal že pri petnajstih, so vplivali teksaška krajina, v kateri se vreme spreminja s tleskom prstov, huda gospodarska recesija v dvajsetih, ki je poudarila zanašanje na lastne sile in nezaupanje do goljufivih politikov (Konan računa le na sebe in je nezaupljiv do coprnikov), kalifornijski kult lepih teles, stalno branje vsega, kar mu je prišlo pod roke, tudi poezije (Tennyson, Wilde, Poe) in nenasitna lakota po vsem historičnem ter filozofskem. Kljub načitanosti Robi ni bil noben debelušen lojz, ki bi si frustracije zdravil z izmišljevanjem zgodb, saj je treniral boks in se ukvarjal s športom.

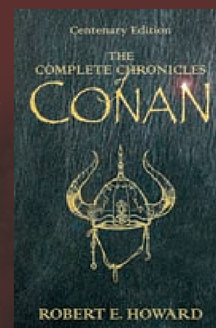
Vseeno pa je bil nekje šibek: obsedale so ga namreč misli o samomoru, saj v življenju ni užival, temveč ga je dojemal kot trdo delo, mučenje na rovaš drugih, pri katerem ima človek malo priložnosti za uspeh. Zlagoma sta ga vse bolj prežemali melanholija in depresija. Ko je 11. junija leta 1936 njegova mati zaradi dolge bolezni padla v komo, je bilo Robertu E. Howardu očitno dovolj sanj o drugačnih svetovih. Istega dne je vzel pištolo in si pognal kroglo v glavo, nakar je umiral še osem ur. Za sabo je pustil zgodbe o Konanu, ki so zakoličile žanr, in te poslovilne vrstice:

"All fled, all done
So lift me on a pyre.
The feast is over
And the lamps expire."

Zapomnimo si ga po obojem.

Bukva s štorijami

Stereotipu o Konanu kot o omejenem razgaljenem barbaru grdo glavo najhitreje odrežejo Howardove izvirne zgodbe. Vseh sedemnajst na kupu jih – v družbi z nedokončanimi povestmi, zgodovino Hiborije, osnutki, zapiski in spremno besedo Stephena Jonesa – najdeš v trdo vezani knjigi The Complete Chronicles of Conan: Centenary Edition. Črno devetstostransko bukvetino na Amazon.co.uk Slovencu s poštnino vred prodajo za 34 evrov, kar ni malo, a se splača vsakemu ljubitelju staromodne fantazijske literature. V njih namreč spoznaš Konana, kakršen je bil, preden so ga razvodeneli in mutirali drugi ustvarjalci, in se diviš Howardovemu pisateljskemu daru. Njegov slog, ki meša neposredno udarnost s pesniškim opisovanjem in nenavadno subtilnostjo, je neponovljiv in je navzlic starosti ter nekaj arhaičnim izrazom tako svež in iskriv, da niagarsko šči je na kupe šodra v modernem fantasyju. Ker zgodbe niso urejene v kronološko zaporedje in niso dolge, jih lahko bereš, kakor ti paše, in so res slastni grižljaji klasične fantazije, presežni le od mojstrov tolkienovega in martinovega dometa. V slovenščino se - veda niso prevedene.





Ko odjekne strel



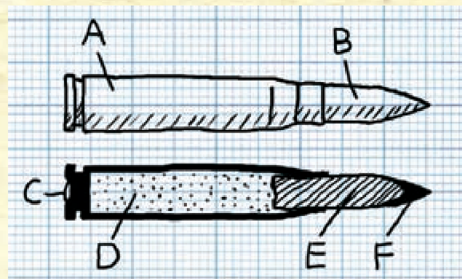
Po tistem, ko smo pred dvema mesecema spoznali vrste sodobnega strelnega orožja, bi zdaj vsi radi vedeli, kako pošiljati krogle okoli vogala. Aggressor vas skuša naučiti, da se resničnost ne podreja domišljijskim zakonom.

Igre morajo biti zabavne, zato temu največkrat podredijo dobršno mero realizma. Temu se imamo zahvaliti, da svinec iz krepel ne glede na razdaljo leti naravnost in zadene v hipu, mi pa smo frajerji, ker smo napravili trojni headshot iz obrata v skoku. A kot bi vam znal povedati vsak jager ali rekreativni strelec, bi neučakana mulčad ob križih in težavah zadevanja s pravim orožjem urno izgubila živce, zaradi neodgovornosti in nespretnosti pa nemara še kak del telesa. Z orožjem se pač ne gre igrati. Razen če je virtualno.

Strelna balistika, ki odreja gibanje krogle od trenutka, ko pritisnemo na sprožilnik, do zaustavitve v cilju, namreč potrebuje hudo dosti pozornosti. Brez poznavanja nje je orožje švoh uporabno. Zato si bomo ogledali, kako se krogle gibljejo zares, v drugem delu članka pa, kako z orožjem ravnati odgovorno. Gre za enega zahtevnejših vedežev, a tudi za površne bralce se bo našlo veliko zanimivih omemb. Osredotočili se bomo na ročno strelno orožje, se pa bo kaka beseda dotaknila topništva. Ker imamo velik kabum radi vsi. Razen tistih, ki jim je namenjen.

Vroče!

Pri strelnem orožju se ogromno hakeljcev skriva že v tistih nekaj tisočinkah sekunde, ki jih krogla potrebuje, da doseže ustje cevi. To raznoliko področje pokriva znanost o notranji balistiki.



Sodobni naboj je sestavljen iz tulca (A), v katerega ustju čepi krogla (B). Ko udarna igla useka po netilu (C), pride do vžiga smodniške polnitve (D) in krogla z jedrom (E) ter plaščem (F) odfrči.

Ponovimo na hitro, kaj se zgodi v notranjosti orožja, da reče pok. Ob potegu za petelina mehanizem sproži udarno iglo, ki zadene netilo v zadnjem delu naboja. To je majhen košček zaresne ekslozivne snovi, na primer tetrila, ki ob udarcu pošlje plamenček v smodniško polnitev v tulcu. Ta se ob gorenju iz trdne spreminja v plinasto obliko, za katero vemo, da ima večjo prostornino. Hkrati se sprošča toplota, ki dvigne temperaturo nastalega plina, kar povzroči višji tlak. Dotični potisne kroglo po cevi. Smodnike smo srečali že v Jokerju 178 in se seznanili z njihovim nastankom ter sestavo. Večina si smodniško polnitev predstavlja kot kupček črnega prahu, ampak sodobni smodniki imajo mnogo fines. V tulcu so v obliki zrn premera milimetra ali več, ponavadi valjaste ali kroglaste oblike. Nekateri imajo v valjčkih tunelčke in so prevlečeni z grafitom. Zakaj bi kdo hotel tako zapletena zrna? Glavni lastnosti smodnika sta poleg energije še hitrost in način gorenja. V tem oziru ločimo tri vrste. Degresivni smodnik gori vedno počasneje, ker se površina gorenja s časom zmanjšuje. Tak smodnik doseže vrh v tlaku zelo hitro, ko je krogla še na začetku cevi, na-

kar tlak pade. Nevtralni smodnik – valjčki z eno luknjico – gori enakomerno, medtem ko progresivni gori vedno hitreje. Slednje dosežejo z omenjenimi več tunelčki in grafitno prevleko, ki zavira gorenje. Zaradi tega je vrh v tlaku dosežen kasneje, ko je krogla že bliže koncu cevi. Zato so degresivni smodniki pripravni za kratke cevi (pištole) in šibrenice, progresivni pa za puške risanice. V dolgi cevi je treba pač dlje ohranjati višji tlak, da lahko krogla premaguje trenje v njej. Omenjena ločitev je pomembna, saj lahko nepravilna raba smodnika botruje hudim nesrečam!

Kako hitro smodnik gori, je odvisno tudi od temperature in tlaka. Višja kot je temperatura, hitrejše je gorenje in zajetnejša je energija krogle ob ustju cevi. To sicer redko pride do izraza, saj je v razponu temperatur v celinski Evropi razhajanja v hitrosti ob ustju cevi zaradi tega zgolj okoli 10 metrov na sekundo. Celo na Antarktiki znajo imeti večji vpliv druge atmosferske okoliščine. Ko smo že pri temperaturi – spontani vžig serijskega streliva se ponavadi zgodi pri 150 in več stopinjah Celzija. Če ga torej kuhate v vreli vodi, mu ne bi smelo biti hudega, ako ga vržete v odprt ogenj, pa bo mnogo glasnejše. Takole naokoli leteče krogle so sicer dosti manj nevarne oziroma počasnejše od tistih, ki priletijo iz puške, saj se sila smodnika usmeri v vse smeri. Kljub temu pa bi si tisti, ki bi samovoljno stal poleg takega dogajanja, zaslužil nagrado za butlja leta.

Tlak je po drugi strani mnogo pomembnejši, kar je lahko ponazoriti. Če iz petarde stresete smodnik v ličen kupček in ga prižgete, bo nastali kraval neimpresiven. Če ga pustite v petardi, kjer plini ne morejo nikamor uiti, pa ni dobro imeti rok v bližini. Pri strelnem orožju v slabi tisočinki sekunde temperatura naraste čez 3000 stopinj Celzija, tlak pa lahko doseže tudi 4000 barov, nakar hitro pade proti 500 barom, ko krogla po dveh ali treh tisočinkah sekunde doseže konec tunela. Da, jeklo se začne taliti nekje pri polovici te temperature, a ker je časovni interval tako kratek, resnih posledic ni, razen pri rafalnem orožju. Smodnik preda izstrelku le okrog 40 % svoje energije, kar pomeni, da krepelca niso najbolj ekonomične naprave. Kaka četrtina gre neposredno v segrevanje cevi, nekaj procentov v trenje med kroglo in cevjo, več kot tretjina pa v izgubljeno delo plina po tistem, ko krogla odleti iz cevi.



Valjčki in kroglice niso edina oblika delcev. V večjih granatah so nemalokrat v špagetih, kot tule sloviti kordit.



Ne, ladja ni fasala zadetka, niti ne gre za kako ekshibicijsko predstavo. Takole urežejo 406 mm težki topovi bojnih ladij razreda iowa.

Nemirna ognjena palica

Ko krogla zapusti tulec, se utiri v žlebove (rise), če je cev risana. Ob tem mora zapolniti ves prostor, saj plini ne smejo uhajati mimo! Cevi imajo ponavadi od dva do osem žlebov, obstajajo pa tudi eksotične izjeme z več desetimi. Globoki so malo čez desetinko milimetra in po cevi zarišejo krožni obrat, da kroglo vzdolžno zavrtijo. Običajno krogla v cevi dolžine pol metra redko napravi več kot dva obrata, a kot bomo še videli, je to dovolj za visoke hitosti vrtenja. Zaradi žlebov so krogle dostikrat za odtenek širše od kalibra cevi, ki se označuje, kot bi ne bila risana.

Ob strelu pride po tretjem Newtonovem zakonu do odsuna nazaj. Fizika okoli tega je preprosta: težji kot je naboj, močnejša kot je polnitev in lažja kot je puška, večji bo odsun, kar lahko sami izračunate iz zakona o ohranitvi gibalne količine. Na Tubi imate nebroj hecnih videov, kjer ljudstvo poprime v roko peresno lahko slonarico, nakar leti nazaj v velikem loku. Itak. Seveda pa gola energija odsuna ni vselej enaka čutenemu odsunu. Avtomatska orožja, kjer je zaklep naslonjen na vzmet, ga ublažijo, saj ga zaradi vzmeti ne fašemo v trenutku. Del odsuna je vezan tudi na tlak plina na ustje cevi, ko jo krogla zapusti. Kolikšen je ta učinek, je stvar žolčnih debat, a večinoma drži, da je razlika opazna z uporabo razbijalnika plamena, ki pline usmeri proč. Plamen ob strelu je sicer posledica vžiga še neizgorelih delcev pogonske zmesi ter spajanja produktov gorenja smodnika, predvsem vodika in ogljikovega oksida, s kisikom iz zunanjega zraka.

Odsun bo ustje cevi vselej vrgel malce navzgor, saj je os vrtenja orožja zaradi naslona v kopitu pod cevjo. Na natančnost to ne bi smelo vplivati, če je orožje pravilno nastreljeno in odsun ni megalomanski. Heh, saj to se dogaja samo na YouTube, pravite. Niti ne! Lovske puške na težje strelivo so presneto nepraktične za celodneven lov, če nočete stakniti bolečin v rami in hrbtu. Probleme bodo imeli tudi bolj rahitični. Za bolj neučakane je tu hitrejši recept: ustrelite naenkrat iz obeh cevi sosedove dvocevke. Odsun ne bo le podvojen, marveč početverjen! Hitrost puške nazaj bo zaradi dvojnega strela podvojena, kinetična energija, ki jo bomo morali sprejeti, pa raste s kvadratom hitrosti. Za tovrstno streljanje je potrebno dosti prakse, čeprav cevi redko dejansko ustrelita čisto naenkrat. Ne, hitrostrelno rokovanje s Puško v Doomu ni resnično.

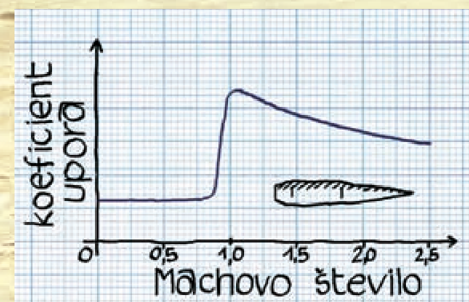


Opisano krivljenje cevi se zgodi v nekaj milisekundah – premalo, da bi ga zaznali z golim očesom, se pa pozna na tarčah.

Odmik navzgor pa ni edino prisotno gibanje. Praviloma se pojavi sunek vstran, ker imamo puško naslonjeno na rami in se telo zavrti okoli svojega središča. Posebej zanimiv je vzdolžni sučni odsun, ki je odgovor cevi na kroženje krogle po risih (saj vemo, da ima vsaka akcija reakcijo, ne?). V roki se ga ponavadi ne čuti. Potem so tu obskurni pojavi, kot sta širjenje in upogibanje cevi. Na prvi pogled se zdi nemogoče, da bi se trdna jeklena cev med strelom zvijala, a naj spomnim, da jo pretresajo grozovito velike sile. Zaradi elastičnosti jekla širjenje cevi ob ležišču naboja orožja praviloma ne poškoduje, a učinek je včasih izmerljiv na tulcih, ki so širši kot pred strelom. Upogibanje cevi (barrel whip) je prav to: ob strelu se cev upogne, kot se ob zamahu ribiška palica, le da seveda v mnogo manjši meri – ustje se odmakne za kake pol kotne minute. Če ste sedaj prestrašeni: vse te pojave izničimo s pravilno nastrelitvijo, o kateri bo govora v nadaljevanju.

Frčeča smrt

No, krogla je končno zapustila cev. Se lahko zdaj posvetimo zunanji balistiki in krivulji leta? Ne še. Najprej par besed o kroglah samih. Dandanes so običajno narejene iz svinca, izstrelki za prebijanje oklepov pa iz jekla, ki je trše. Sodobni naboji so povečini oplaščeni: okoli jedra je dobrega pol milimetra debela plast iz srednje trde kovine, ponavadi bakra ali mehkega jekla. Namenjena je boljšemu drsenju po cevi, saj je svinec mehek in bi se utegnil na risih trgati, medtem ko je prebojno jeklo tako trdo, da bi lahko poškodovalo cev. Teža izstrelkov se v anglosaškem sistemu meri v granih, ki je slabih 65 miligramov. Krogle imajo največkrat od petdeset granov navzgor, kar nanese nekaj gramov. Za primer: strelivo 5,56 x 45 mm NATO tehta 62 granov, to je okrogle štiri grame. Ne sliši se veliko, a ko ti jo pobirajo iz rane, BOLI.



Pri podzvočni hitrosti tečejo tokovi ob naboju podobno kot vodni ob čolnu. Na meji pridejo udarni valovi, ki izstrelku poberejo dosti energije, in upor naraste. V nadzvočni coni nato zopet pade.

Okej, kugle smo podelali, pojdimo na krivuljo ... Nak, ne še! Pred tem je treba obdelati upor zraka, najvažnejši dejavnik za let krogle. Osnova je dokaj zdravopametna: če se predmet giblje skozi zrak, ga mora odrivati pred sabo. Rezultat je sila, nasprotna smeri leta in odvisna od hitrosti predmeta: višja kot je hitrost, večji je upor. Ampak potem se začno finese. Konica krogle ni obrnjena naravnost v smer leta, zato sila upora ni usmerjena naravnost nazaj, marveč se upira v prednji spodnji del krogle. Vse to pogojuje še hitrost zvoka v zraku (mach 1 oziroma 340 metrov na sekundo). Pri letu pod, na meji in nad hitrostjo zvoka v zraku se namreč



Zanimivo je, da so krajši in debelejši naboji v zraku giroskopsko stabilnejši, čeprav so videti nerodnejši. Masa na večji razdalji od osi ima namreč večji vztrajnostni moment. Zato pa vitkejši bolje režejo zrak. Na desni so šibre.

zračni tokovi ob izstrelku gibljejo zelo različno, s tem pa je drugačen upor. Posledica vse te kolobocije je, da hočemo projektil z nadzvočno hitrostjo pri njej obdržati skozi ves let, saj ob padcu v transonično cono trpita tako domet kot natančnost. Težje pištolsko strelivo, kot je .375 magnum, nikoli ne prebije zvočnega zidu, zato ga je precej nesmiselno uporabljati za karkoli drugega kot pokanje na blizu, medtem ko že omenjeni 5,56 x 45 mm NATO iz ustja cevi jurišne puške M16 odfrči z 940 m/s in pade pod hitrost zvoka šele po šeststo metrih.


'Oblak' ob letalu je zračni udarni val, ki nastane ob prebitju zvočnega zidu. Naboj faše podobne v manjši obliki in z značilnim pokom.

Toda upor zraka je odvisen tudi od krogle, mar ne? Tako je, in to nam pove balistični koeficient. Sestavljen je iz presečne gostote krogle (masa, deljena s presekom), deljene z aerodinamskim faktorjem, rezultat pa mora biti za dober domet čim večji. To pomeni enostavno tole: težja in ožja kot je krogla, bolje leti skozi zrak. Brihtni bodo hitro pogruntali, da presek narašča s kvadratom, masa pa s kubom premera, zato se ob večanju dimenzij presečna gostota vselej viša. Posledica je, da ima krogla iz puške največji domet nekaj kilometrov, topovska granata pa nekaj deset njih. Aerodinamski faktor je odvisen od oblike krogle in ga ni moč izračunati matematično, temveč do njega pridejo s poskusi. Vseh oblik se tu kajpak ne moremo dotakniti, zato omenimo najpomembnejši podatek: pravilna krogla ima sedemkrat slabši aerodinamski koeficient od podolgovate zašiljene, torej sedemkrat hitreje izgublja hitrost zaradi upora. Evo razloga, zakaj so podolgovati izstrelki izpodrinili okrogle.

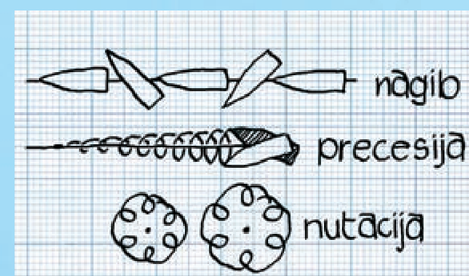
Še nekaj zanimivega je treba povedati pri uporu: deluje tudi na zadnjo stran krogle. Zračni tokovi potrebujejo nekaj trenutkov, da se za zadkom spet združijo, zato vmes nastane vakuum. Ker je tam tlak znižan, to vleče kroglo nazaj in jo upočasnjuje. Pri majhnih izstrelkih pomaga lahlo poševen zadnji konec, medtem ko se v artileriji zatekajo k nečemu drugemu. Tako imenovane granate s pomožnim plinskim pogonom imajo na zadku plinsko turbino, ki polni prostor za granato z zrakom in izniči vakuum. Razlika v dometu glede na navadne granate je lahko čez dvajset odstotkov!

Vrtavka v zraku

Pa smo se prebili čez upor, gremo računat krivuljo ... Ne, ne in ne. Še ena zatežena fizikalna stvar nas čaka: giroskopska stabilnost. Ta je edini razlog, da imamo v ceveh rise. Se spomnite, ko smo v prejšnjem poglavju omenili, da upor zraka ne deluje čelno na izstrelek? Če bi se krogla v zraku ne sukala, bi jo prekucnila že majhna motnja. Za stabilnost podolgovatega predmeta v letu je sukanje ključno, razlog pa se skriva v dveh bržda najbolj zanimivih pojavih mehanike: nutaciji in precesiji. Posebej slednja prisili v nejeverno buljenje tiste, ki so mislili, da so videli že vse. Kmečko rečeno je srž precesije tole: če sunemo telo, ki se stabilno vrti, denimo vrtavko, se ne bo odklonilo v smer, v katero smo jo sunili, marveč v smer, ki je pravokotna na smer sunka ter os vrtenja. Pobrskajte za videi na Tubi (ključna beseda: precession), ker je zadevo treba videti v gibanju. Ko torej upor deluje na sprednjo spodnjo stran krogle, je ne odkloni navzgor, marveč vstran, nato pa zaradi vrtenja pride do nutacije – nihanja osi vrtenja. Zopet imejte v mislih otroško vrtavko, ki jo malce sunemo, da se začne krožno gugati. Če motnje niso premočne, se nihanje osi umiri, tako da se krogla vedno znova poravna. To je zlasti pomembno na začetku, ko metek zaradi drobnih motenj pri izletu iz cevi ni usmerjen naravnost in že niha. Smer se zaradi nutacije običajno sama popravi po nekaj desetih metrih. Zanimiva posledica je, da ima lahko krogla na kratki razdalji, ko še ni umirjena, slabšo prebojnost kot nekaj deset metrov dlje.


Šibrenice niso nikoli risane, saj je strelivo roj šiber, ki se ne more utiriti. Tudi smodnik je degresiven, da odda svojo energijo koj na začetku.

Vrtenje torej močno omili motnje, ki delujejo na izstrelek, in to premosorazmerno z maso in hitrostjo vrtenja. Večja kot je energija vrtenja, manjši je namreč odklon. Krogle iz pušk se praviloma vrtijo z blizu tisoč obratov na sekundo, kar se sliši veliko, a primerjalno gledano je to le dober odstotek kinetične energije izstrelka (ostalo predstavlja gibanje naprej). Topniške granate ne zmorejo take hitrosti vrtenja, ker se sučejo z okoli sto obrati na sekundo. Naj ob tem omenim dejstvo, da sodobni tankovski topovi sploh niso risani. Sukanje namreč oteži izstreljevanje krilatih puščičastih podkalibrskih granat, ki so glavno tankovsko protioklepno strelivo.



Krogla ni praktično nikoli usmerjena direktno v smer leta, marveč s konico 'riše' okoli osi spirale z vzorcem na dnu slike. Brez motenj se zopet poravna, vse do zelo velikih razdalj, kjer začne pešati.

Sukanje v letu botruje še enemu kul pojavu: giroskopskemu zdrsu. Zaradi precesije je krogla vselej obrnjena malo iz smeri – pri desnem obračanju (v smeri urinega kazalca) v desno, pri levem v levo. Zaradi tega jo malo zanaša v tisto smer, kar pomeni, da dejansko zavija. Efekt ni majhen in znaša za klasično puškovno strelivo več kot decimeter na razdalji petsto metrov. Tudi ta pojav se s pristrelitvijo izniči.

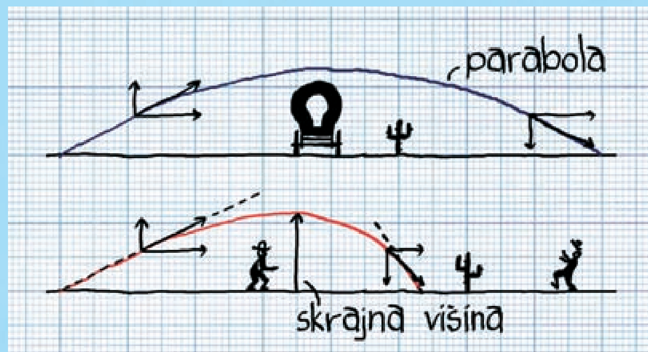
Pazi, pada!

Smo sedaj naposled pri trajektoriji leta? Ha, smo. Osnova je preprosta: če drži puško v rokah Čak Noris, gredo vse krogle v falote, sicer zgrešijo. Šalo v malho, pri fiziki v šoli ste to jemali pod imenom poševni met. Ko predmet vržemo poševno naprej, nanj v vakuumu deluje le sila teže, ki ga pospešuje v smeri proti tlom. Navpična komponenta hitrosti najprej na vrhu krivulje pade na nič in telo začne padati proti tlom, ki jih doseže po enakem času, kot ga je porabilo za dosego najvišje točke. Vodoravna komponenta hitrosti ni ovirana z ničimer, vse do dotika s tlemi.

V realnosti seveda nimamo vakuuma, zato na izstrelek učinkuje upor zraka. Ta vpliva tako na vodoravno kot navpično hitrost, kar pomeni, da realna krivulja ni ne tako visoka, ne tako dolga kot prej opisana idealna. Važen je predvsem čas leta: dlje kot krogla leti, večji je padec in bolj ukrivljena je krivulja, s čimer je oteženo merjenje! Zategadelj imajo v


APFSDS (Armor-Piercing Fin-Stabilised Discarding-Sabot) je krilat protitankovski projektil, katerega obod po izstrelitvi odpade. Proti cilju tako odleti ozka, trda puščica z ogromno presečno gostoto.

tem pogledu veliko prednost hitrejši izstrelki. Sloviti protiletalski top 88 mm je radiral sovražne tanke ravno zaradi hitrih granat z zelo položno krivuljo.
A zakaj vam govorim o nekih krivuljah, če pa v filmih vsi streljajo naravnost in vse zadenejo? Za primer: krogla iz ostrostrelske puške bo pri 900 metrov oddaljenem cilju dosegla višino nekaj metrov nad vodoravnico. Če bi bila vmes hiša, bi lahko zadeli koga v prvem nadstropju. Pri ciljih na recimo 200 metrih je vrh krivulje precej niže, toda še vedno na vsaj dveh decimetrih nad vodoravnico – dovolj, da zgrešimo terorista, ki moli čeber izza zidu. Boji se v nasprotju s splošnim prepričanjem namreč ponavadi ne vršijo na veliki bližini! Ko smo že pri tejle: pravilna definicija ('point blank') je razdalja, na kateri bomo ob namerjanju v cilj zadeli ne glede na to, na katero razdaljo je orožje pristreljeno. V igricah je vedno tako, hi hi.
Večkrat sem omenil pristreljenost (drugi izraz je 'ničenje' – zeroing). Toda kaj to sploh je? Ko pogledamo skozi namerilno napravo orožja, ne gledamo zares v smer cevi, saj je ta zaradi poševnega strela obrnjena malce navzgor. Če imamo orožje pristreljeno na dvesto metrov, se bo konec krivulje s smerjo zreta križal dvesto metrov od nas. Če smo torej na taki razdalji od cilja in vanj namerimo, bi ga morali od ostalih idealnih pogojih zadeti. Finese puške in streliva niso važne, kajti ob uporabi enakega streliva bi se morala presneta reč vselej obnašati po pričakovanjih.
Ste kot nadebuden nedeljski snajper pričakovali odgovor, kako natančno izračunati let do cilja? To je zelo težko in večina balističnih tabel, ki jih dobimo ob strelivu in si moramo z njimi pomagati, je napravljena na podlagi poskusov, saj je parametrov preveč.
Na strel sicer vplivata tudi pritisk in temperatura. Razlika v gostoti zraka med morsko obalo in gorami je velika in lovec v redkejšem gorskem zraku, ki je imel puško pristreljeno ob morju, bo tenko piskal, ker mu bo nosilo čez cilj. Redkejši zrak pa je moč tudi dobro izrabiti: nemški 'pariški top' iz prve svetovne vojne je svoje 210 mm granate pošiljal 130 kilometrov daleč. Pri topništvu in tankih atmosferske podatke danes zbirajo senzorji in jih predajo balističnim računalnikom. Največji problem je močan veter. Čelni bo skrajšal let krogle, bočni pa jo bo odnesel iz smeri, na večjih razdaljah lahko za več metrov. Zato je treba usmeriti merek v veter, koliko, pa je odvisno od streliva, saj je učinek vetra kritično odvisen od časa leta.
Pri streljanju v klanec – ni važno, ali navzdol ali navzgor – je sila teže usmerjena malce drugače glede na krivuljo in ima manjši učinek, s čimer je padec manjši. Zato je treba meriti pod cilj! In opozorilo: čeravno je učinkoviti doseg pušk do okoli petsto metrov, lahko vseeno nesejo kakih pet kilometrov daleč, kar je hudo pomembno, če nočemo koga zadeti po nesreči. Že vodoraven strel iz puške pade na tla šele po okoli 400 metrih, iz pištole po dvestotih. Nikoli ne streljajte v tarčo brez nasipa za njo! Razen v igrah. Tam itak hočemo vse pobiti.



Vrh idealne parabole je na polovici, trajektorije pa na 55 % dolžine. Tudi največji doseg ni pri 45 stopinjah naklona, temveč na okoli 31.



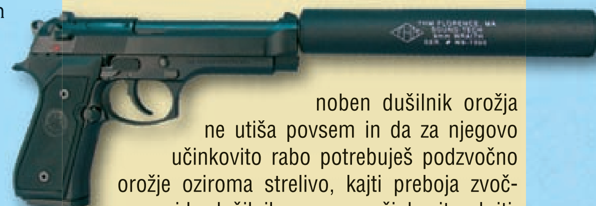
Ob vsem streljanju v zrak na bližnjevzhodnih ohcetih se vprašaš, na čigave betice to pade. Mythbusterja sta pokazala, da energija krogle v prostem padu ni zadostna za hude poškodbe. V paraboli izstreljene krogle pa so zaradi višje hitrosti zelo nevarne.



Pri bojih v naseljih s karabinkami se ponavadi ni treba ubadati z nastavljanjem merkov. Zadolženi ostrostrelci pa bodo po drugi plati s tem in merjenjem razdalje imeli kar precej dela.

DUŠILNIKI

Dušilnik poka je najbolj zlovešč dodatek k orožjem, saj namiguje na ašašina na delu. Gre za cev s kopico majhnih komor, ki postopoma upočasnjujejo pline, ki bruhnejo iz cevi. Ko pridejo do konca dušilnika, imajo že tako majhno hitrost in tlak, da ne oddajo več značilnega poka. Druga naloga je prikritje plamenčka ob ustju. Treba pa je poudariti, da noben dušilnik orožja ne utiša povsem in da za njegovo učinkovito rabo potrebuješ podzvočno orožje oziroma strelivo, kajti preboja zvočnega zidu dušilnik ne more učinkovito skriti.
Te napravice so danes omejene na specialne enote, saj so navadnim soldatom povečini prepovedane. So pa skrajnosti, kot je Francija, kjer jih lahko kupijo civilisti. Da pri streljanju ne bi motili sosedov. Resno.



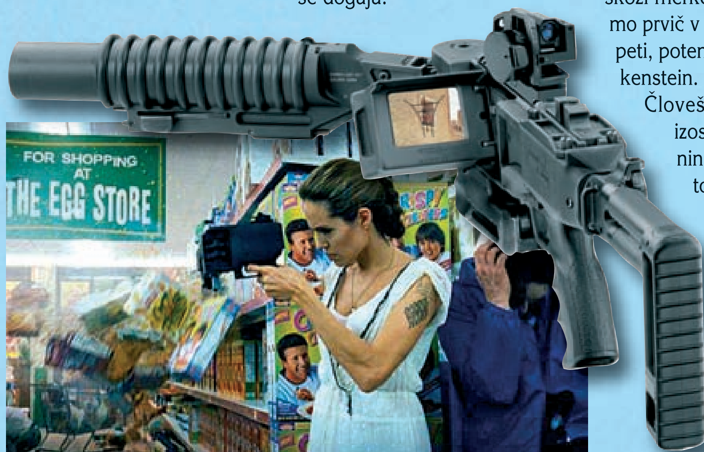
Pogled skozi rešpetlin

Zdaj si pobliže oglejmo namerilne naprave. Kombinacija merka in muhe, ki jo poznamo, dandanes ni več 'in', saj specialci na televiziji pozirajo z napravami vesoljskega videza. Laserje že poznamo in so preprosti: cilj osvetlijo s piko, da vemo, kam natanko je orožje usmerjeno. Vojska danes uporablja infrardeče, nevidne laserje, ki jih opaziš šele z napravami za nočno opazovanje. Ne, nič rdečih pik usred čela, razen če imaš nočnogled.
V igrah mnogokrat srečamo majhne kompaktne namerilnike pod imenom 'reflex sights' – refleksni (odsevni) namerilniki. A za razliko od prepričanja, da ime izvira iz hitrega namerjanja, se izvor skriva v odsevu. Namerilnik v eno oko projicira odsev svetlobne pike, medtem ko drugo oko gleda mimo merka v cilj. Možgani sliki združijo in zdi se, kot da bi gledali v cilj skozi merek, čeprav so nekateri neprosojni! Novejši so danes že prosojni, sopomenka zanje pa je podjetje Aimpoint. Še zanimivejši so holografski namerilniki, ki s stekla projicirajo hologram prej posnetega namerilnega risa v ravnino cilja. Čeprav se stekelce razbije, je v vsakem njegovem delčku še vedno zapisan celoten ris. Hologrami rox.
Najbolj znane in klasične naprave za namerjanje so



Tole je pogled skozi napravo za nočno opazovanje, ko zraven soldatje opletajo z infrardečimi laserskimi namerilniki. Brez nočnogleda v infrardečem spektru bi bila tole zelo mirna noč.

strelni daljnogledi. Cilj nam s povečavo približajo, da ga laže dobimo 'na muho'. Toda če boste kdaj streljali z lovsko puško z daljnogledom, se je treba zavedati nekaterih stvari. Prvič, ne pretiravajte s povečavo. Moderni daljnogledi se ponašajo z nastavljivo 2- do 9-kratno povečavo, čeravno so naši dedje pravildoma streljali s fikso štirikratno. Ki je bila povsem dovolj, kajti višje povečave porežejo količino svetlobe, ki pride v oko, zmanjšajo zorni kot in močno povečajo vse tresljaje, tako da je z njimi vse teže namerjati. Drugič, daljnogled se izostri na namerilni ris, ne na cilj! Ostrenje na cilj je ena klasičnih napak. In tretjič: naj vam ob strelu daljnogleda ne pošlje v fris. Ker to se dogaja.



Okrog vogala se dejansko da streljati. Tole je cornershot, izraelska pogruntavščina za specialce. Ob držalu je kamera, na premični del pa lahko namontiramo vse živo, od pištole prek bombometa do Angelce (Wanted).

Varnost je prva

Kar se rabe orožja tiče, ne kanim pisati romanov. Vendar nečesa ne gre spregledati: orožje ni igrača, marveč nevarna stvar, ob katere nepravilni rabi lahko pride do hudih poškodb. Nepovratnih, recimo odstreljene mošnje. Zato veljajo zapovedi, ki se je jih treba držati VEDNO. Prva je najpomembnejša: z orožjem se zmeraj ravna tako, kot da je napolnjeno, če je ali če ni. Ustvarjanje dobrih navad nas lahko obvaruje pred neodgovornostjo. Vselej, ko dobimo v roke kos orožja, se najprej prepričajmo, če je napolnjeno, in ga spraznimo, če se ne pripravljamo na strel. Do strela imamo kazalec na braniku sprožilnika. Nič manj pomembna ni samoumevna zapoved, da moramo orožje in strelivo, ki ga uporabljamo, dobro poznati. Če vidimo koga, ki z orožjem ravna neodgovorno, se je najbolje umakniti in poklicati pristojne organe. Ja, saj vem, da ste frajerji, ker ste od Sulejmana iz drugega bloka levo kupili staro zastavo. No, niste.

Na strelišču

Evo, v rokah imate nabito orožje in pripravljeni ste na junaštva. No, prej bi bilo dobro, da si nadenete zaščitna očala in glušnike, aneda. Pokanje pištol in pušk ni blagodejno za nobena ušesa, Pravi moški gor ali dol, in redno streljanje brez zaščite lahko kaj hitro botruje okvari sluha.

Ne glede na to, ali tovorite puško ali pištolo, se postavite proti cilju poševno, približno pod kotom 45 stopinj, pri čemer naj bo spredaj noga, ki je nasprotna roki na sprožilniku. Pištoljeri primejo za samokres s svojo primarno roko tako, da je čim globlje v dlani, sredinec je pod branikom sprožilnika, del dlani med palcem in kazalcem pa kar se da visoko pod branikom zaklepa, ki preprečuje, da bi roka prišla v področje hoda zaklepa. Druga roka naj orožja ne podpira pod ročajem, temveč naj enostavno ovije prvo, pri čemer pazite, da palec ne bo zašel previsoko. Roki sta v komolcih rahlo pokrčeni, teža je prenesena na sprednjo nogo. S puško je laže, saj je pri naslonu kopita ob ramo treba paziti bolj ali manj le na to, da nismo nagnjeni preveč nazaj in da z obrazom nismo preblizu povratnemu odsunu. To se lahko pri buljenju skozi merke orožja, ki ga imamo prvič v rokah, kaj hitro pripeti, potem smo pa kot Frankenstein.

Človeško oko ne more izostriti slike v več ravninah, zato se je najbolje osredotočiti na muho, ki jo je treba dobiti v merek in malenkost pod tarčo. Nato se umiri dihanje – nekje na sredi vdiha – in začne pritiskati sprožilnik. Ja, začne, ker bo takojšen sunek zmotil namerjanje. Tovrstna motnja je lahko tako hipna, da je sploh ne bomo zaznali, a rezultat bo še vedno slab. Pa seveda kaže pred vsem skupaj odklopiti varovalo, da.

Ne glede na to, kako dobro nastreljeno je orožje, niti ob idealnem namerjanju nikoli ne boste poslali vseh strelov v sredo tarče. Kot vam je tumbal ves tale članek, je pogojev, od katerih je odvisen let krogle, toliko in so tako vražje izven našega nadzora, da je nemogoče zaporedoma pošiljati krogle v isto točko. Zato pri streljanju vedno govorimo o 'skupinah zadetkov', ki morajo biti za naše zadovoljstvo znotraj določenih okvirov. Povprečna lovska puška bi morala na sto metrih pošiljati krogle v grupo znotraj kroga polmera osem centimetrov.

Z zdravo pametjo

Upam, da ste se po prebitju skozi tole goro (še vedno zelo poenostavljene) teorije zavedli, da je zadevanje in rokovanje s pravim strelnim orožjem nekaj čisto drugega kot v filmih in igrah. Idealnega naboja recimo ni: več smodnika sicer pomeni višjo hitrost, a hkrati večji odsun in težjo puško. Lažja krogla bo razvila višjo hitrost ob ustju cevi, a bo manj odporna na zračni upor od težje. Ta pa bo zaradi večje mase bolj padala proti tlom in imela manj položno krivuljo. Treba je najti ravnotežje. Bentenje nad tem, zakaj vraga pol krogel ni šlo v tarčo, se kmalu spremeni v obsedenost najprej s streljanjem, nato nafrfuljanjem krepelc z vsakovrstnimi dodatki ter na koncu z izdelovanjem lastnega streliva. Tisti bolj prizemljeni pa me bodo spomnili, da moram opozoriti na to, da je treba orožje po vsakem streljanju dodobra očistiti. Razen če imate kalašnikovko, tisto vrzite nazaj v blatno kopel, ker se tam počuti najbolje.

In če ste navdušenci nad Urgenco, mi ne zamerite, da nisem še nič povedal o tem, kaj krogla naredi na cilju. O tem pa prihodnjič. Krvavo bo.



Čeprav na kak predmet ne streljate iz neposredne bližine, so zaradi odbojev zaščitna očala na strelišču obvezna.



Ko boste maher, vsekakor obiščite tekmovanja v praktičnem streljanju, zbrana pod organizacijo IPSC.

OROŽNI ZAKON

Slovenski orožni zakon je hecna reč, ki ji za vrat diha ogromno število podzakonskih aktov in določil Ministrstva za notranje zadeve, ki si v mnogočem prisvaja pravico odločanja, kdo je upravičen do nabave in posedovanja strelnega orožja. Drugače povedano, kdo dobi dovoljenje. Za začetek: pozabite na avtomatsko orožje, ki je v celoti prepovedano. Takisto ste opleli tisti, ki ste uveljavljali pravico do civilnega služenja vojaškega roka, kajti za vas ne pride v poštev niti športno strelstvo. (Zato bom pa igral Battlefield, dokler mi iz nosu ne priteče kri! –Sneti) Če ste polnoletni in bi radi bili član športne strelske organizacije, bodo preverili, če niste počeli lumparij. Hkrati je treba opraviti zdravniški pregled in tečaj ravnanja z orožjem ter urediti goro papirjev. Nato boste dobili prepustnico za nabavo legalnih skupin orožij: samokresov, polavtomatskih, repetirnih in enostrelnih risanic ter šibrenic. Te bodo seveda lepo zaklenjene na strelišču. Če hočete orožje za samoobrambo in s tem povezano dovoljenje za posest, pa bo treba poleg naštetega navesti upravičen razlog, kar je zlasti hecno, ker morate biti zanj resno ogroženi. Ne, 'stanujem na Fužinah' ne vžge. Za jagre je malce laže, ker je postati lovec stvar priključitve bratovščini in opravljanja lovskega tečaja. Ampak tedaj moraš imeti vzdržljiva jetra.





Ker Quattro na bolniški srka leden sorbet, tokrat Umo z lubenico med zobmi naumi Navi.

Poletje je čas festivalov, dopustniško-žurerske gneče na cestah in po novem vinjet. Rezultat so povečane kontrole na cestah, zato kak namig glede promilov ne bo odveč. Po drugi strani sta vroča meseca sinonim za počitnice, te pa za otroško brezskrbnost in življenjem za trenutek. In kateri je lepši moment od tistega, ko odvijaš kinder jajček?

Kako je mogoče zmesti alkotest?

Splošno znano je, da lahko vsrkavanje alkohola upočasnimo s hrano, preudarnim tempiranjem pitja in še čim. A če nas sredi noči ustavi policaj, ne škodi vedeti, da na rezultate alkotesta vpliva marsikaj drugega. Pri nas je dovoljena meja za voznike nezačetnike pol promila, kar pomeni 0,5 grama etanola na kilogram krvi. Za primerjavo: približno toliko povprečen moški dobi z dvema malima pivoma, medtem ko je smrtna koncentracija okrog 4 promile. Razen na Dolenjskem, ker imajo tam kri v alkoholu in ne obratno. Alkohol se iz prebavil hitro absorbira v kri in najvišjo koncentracijo doseže približno uro po pitju. V naslednjih urah počasi pada, ker gredo z razgrajevalnimi encimi v akcijo jetra, iz telesa pa se odstranjuje tudi nespremenjen skozi ledvice in pljuča. Slednje je nadvse pripravno za meritve, saj lahko iz količine alkohola v izdihanem zraku sklepamo o koncentraciji v krvi. Polovički krvnega promila ustreza 0,24 miligrama v litru izdihanega zraka, kar je hkrati uradna enota.
Klasičen način, ki danes izginja iz rabe, je 'pihanje balončka'. Pri tej metodi je bistvena cevčica s kemičnimi reagenti, skozi katero napihujemo plastično vrečko. Če ga je preiskovanec dal preveč na zob, bo vsebina cevke pozelenela. Novejši merilniki so elektronski in delujejo na podlagi oksidacije etanola v ocetno kislino prek platinastih elektrod. Tovrstni strojčki so dosti natančnejši od balončkanja, vendar so hkrati bolj občutljivi na napake in jih je treba skrbno umerjati. A tudi v tem primeru odbrana vrednost ni vedno natančna. Najpomembnejši je čas, ki je minil od zaužitja pijače. Kdor je v kozarec gledal tik pred alkotestom, bo napihal strašno veliko samo zaradi alkohola, ki se mu še valja po ustih in okolici. Možje v modrem to vedo in morajo s testiranjem počakati petnajst minut od zadnjega zaužitja česarkoli. Zlasti pri elektronskih alkotestih je pomembno tudi kajenje, saj lahko snovi v tobačnem dimu povzročijo lažno pozitivne rezultate. Značilno je, da tovrstne, navidezno visoke vrednosti hitro padajo, medtem ko dejanska alkoholiziranost krvi vztraja in se le počasi niža. Poleg cigaretnega dima lahko merilnik zmedejo še druge spojine, recimo aceton pri sladkornih bolnikih. Po drugi strani prikrivanje pivske sape z žvečilnimi gumiji in podobnimi močnimi vonji alkotesta ne bo prepričalo. Je pa mogoče malce pogoljufati s hitrim dihanjem pred meritvijo. Globoko predihavanje poveča izmenjavo zraka. Ker se alkoholne pare ob tem razredčijo, tester odčita nekaj odstotkov nižje vrednosti.
Ali pa, če ga ne žerete, ko vozite in se spremenite v morilski stroj, ob katerem je Niko Bellic ovčka ...


Pihanje je le eden od kazalnikov stopnje nažganosti. Doleti vas lahko tudi hoja po črti, stoja na eni nogi, dotikanje nosu s prstom in še kaj.

Kdaj so znesli prvo kinder jajce?

Koklja je na gnezdo prvič sedla leta 1972, ko se je italijanski slaščičarski gigant Ferrero, ki je tedaj že slovel po nutelli, odločil svetu ponuditi nekaj novega. Ljubka jajčka so pod oranžno-belo folijo ter čokoladno lupino skrivala kapsulo z igračko in so se skokovito razširila po Evropi. Zanimivo je pak, da so Američani ovoidna presenečenja prepovedali in mora njihova otročad odraščati brez njih. Krutost brez primere! Vzrok je sedemdeset let stara klavzula, po kateri hrana ne sme vsebovati neužitnih predmetov. Verjetno se bojijo, da bi plastični rumenjak kdo pojedel.
Pri teh je imel spočetka velik vpliv švicarski oblikovalec Heinrich Roth. Moža je fascinirala zamisel o vsebini, večji od izvirnega jajca, in pohod sestavljivih čudes se je začel. Zložljivim onegajčkom, ki danes segajo od avtomobilčkov in ladjic do hišic, puzel, radirk, vohunske opreme ter podobnih čudovitih nepotrebnosti, so se leta 1983 pridružile ročno pobarvane figurice iz enega kosa. Od vseh prva serija je bila nemška Super-Mini-Schlumpf-Parade. Deseterica Smrkcev je verjetno nastala v odgovor na besno priljubljenost smrkastične linije proizvajalca Schleich, ki mu posel cveti še danes. Smrkcem so sledile desetine različnih serij, povečini simpatične živalce pri človekolikih opravilih. Le kdo se ne spomni povodnih konjev, krokodilčkov, levčkov, želvic, pand in podobne zalege? Čeprav se marsikdo nad njimi zmrduje, so ulite figurice pri zbirateljih visoko cenjene. Enega redkih muzejev imamo prav na slovenskih tleh, in sicer v Podčetrtku, kjer je na ogled več kot deset tisoč miniaturnih luštkanosti. Posamezne generacije so doživele več izdaj in se malenkostno razlikujejo glede na državo prodaje. Navdušenci so si edini, da so se najbolj kvalitetna piščeta valila iz nemških jajc, dokler je Ferrero še sam bdel nad proizvodnjo igrač. Pred štirimi leti je posel namreč predal luksemburškemu podjetju MPG, tako da k projektu prispeva le še čokolado.
Legendarno jajce drugače ne ostaja vedno enako, saj so se v zadnjih letih razpasle posebne oblike. Privlačna mutacija je recimo kinder joy. Plastična lupina se po dolgem razčesne in v eni polovici skriva hrustljavo kremo, v drugi pa presenečenje. Vzrok je bojda v poletni vročini, ki se ji srečna jajca upirajo bolje od navadnih. Iz Italije se je razširil trend velikonočnih velepirhov s konkretnejšo vsebino, dočim je glede na sezono dobiti še božične krogle, jaslične kompletke, nogometne žoge in podobne variacije na temo.
Jajca so nadzemeljsko priljubljena tudi pri nas in slovenski jedilni koti niso pravi, če lesenih obzidnih letev ne krasi moštvo ljubkega kiča. Stvarce sčasoma sicer romajo v podstrešne škatle ali k zbirateljem, toda lepi spomini ostanejo. In četudi so zamisel pograbili drugi izdelovalci ter se danes podobnih presenečenj na policah tare, kinderjeva ostajajo ena in edina. Kakšna Barbie in Pujeva jajca neki! Osebno bi požegnala samo taka, iz katerih bi se izlegli lego stričkî!



Otroško presenečenje v pravem pomenu besede. Ultrazvok pomaga pri izbiri barve copatkov, vse ostalo pa je še vedno najlepša življenjska loterija.

Najbrž je za to odgovorna moja malce pesniško-občutna nrav, ki se jo v tekstih včasih medlo zapazi skozi oroženelo patino pravomoške silnosti, ampak res sem ponosen na to našo tehnološko nabito realnost. Saj je lepo stati v naravi, med šumečimi gozdovi, na gorskih vršacih, ob ribaškem morju, med dolenjskimi griči, s katerih slastni cviček prihaja, ob bistrih potokih, ki radostno v doline in odplakujejo lijavične dreke rukajočih srnjakov. Zlasti v Sloveniji, za katero lahko kot nekdo, ki je bil marsikje po svetu, brez narodnobudne patetike trdim, da je eden najlepših kotičkov planeta. Če zdajle ležiš kod na tujem morju – ni slaba ideja bolj odkriti jo.

Toda enako impresivna kot to je civilizacijska vnanjščina. Vinjetno šibajoč po novo odprtem kraku ljubljanske obvoznice, ki nudi krasne poglede na spletišče podvozov, nadvozov in kovinskih vozov … bulječ v mešanico stolpničevja, nakupovalnega središčevja, starega hiševja ter mojstrskega arhitekturja … in sedeč ob vroč zrak izpihajoči šatulji, skozi katero vstopam v nešteto svetov ter zrem v prizore, ki mi drugače ne bi bili nikdar dostopni – to so počétja in trenutki, v katerih žarita Človekova prilagodljivost ter inteligenca.

Kurc torej, da zna iti vse to kmalu v franže. Zmanjkati ume namreč črnega zlata, na katerem temelji malodane celotno sodobno civilizirano življenje.

Daleč od tega, da bi bil napovedovalec sodnega dne ali pesimist, kakršni bivajo na *www.lifeaftertheoil crash.net*. Kjer čisto po naključju prodajajo večmesečne zaloge konzerviranega futra po osem dolarskih jurjev. Tjah, s strahom se najlaže služi. Niti nisem pristaš sodnodnevnih, moorovsko enostranskih dokumentarcev v slogu A Crude Awakening, kjer uro in pol prisostvujemo boječkastim izjavam, medtem ko ima druga stran približno deset sekund za svoje argumente, ki se jih nato obilno poščije. Je pa res, da ne more nihče pri zdravi pameti spregledati, kaj šele zanikati, da smo postali zelo odvisni od nafte. Nič čudnega: ta ostanek starodavnih mikroorganizmov, zlasti planktona in alg (dinozavri so imeli vmes bolj malo zobovij), je tako bogat z energijo, da njega kilogram ustreza dvesto uram človeškega dela. Drugače povedano, ko natočiš v avto štirideset litrov bencina, si si s tem zagotovil približno štiri leta garanja nabildanega sužnja. To je podlaga, na kateri so zrasle tako impresivne zgradbe, ceste, prevozna sredstva, futer in število prebivalstva. Če bi bili še vedno odvisni od ročnega dela, lesa, kolna ali česarkoli, kar je manj energijsko učinkovito, ne bi bili tu, kjer smo. Brez poceni obilice nafte ne bi bilo stolpnic. Ne bi bilo nepreglednih polic z izdelki. Ne bi bilo takih zdravil. In ne bi bilo ne računalnikov, ne televizorjev, ne konzol, ne ploščkov, ne špilov, kajti za domala vse, kar je povezano s tem, je nujne dosti surove nafte – bodisi neposredno (plastika), bodisi tako, da črna tekočina nudi energijo za predelavo snovi, kot so kovine v čipih. Levji delež tega, kar popisujemo na straneh farbovitega magazina, bi brez nafte ne obstajal. Pa Joker kot tak tudi ne. Pomislite, koliko moči iz preklicanega arabskega kefirja je potrebne, da se pridobi papir, se potiska in se odpelje do naročnikov ter kupcev.

Skratka, brez nafte odpade ali vsaj drastično mutira dobršen del moderne zahodne civilizacije. In ker je precej jasno, da je začenja zmanjkovati, iz tega sledi, da prihaja čas – oziroma da je ta čas nemara že tu –, ko se bo treba navaditi na to, da se je razmetavanje nehalo, če nočemo utrpeti prehudih posledic. To pomeni dražjo energijo, od bencina do žrtja, zožano izbiro v trgovinah, manj prašičje debele Američane, manj polarne klime v pisarnah in dražje luksuzne izdelke. Mednje sodijo tudi tehnološke igrače, na katerih tečejo nam ljube igre in ki so za večino svetovnega prebivalstva čista znanstvena fantastika. Da smo vsako leto deležni močnejših, relativno cenejših elektronskih strojčkov in vse večjega obilja špilov, je neposredno odvisno od tega, koliko nafte je na trgu in kako poceni je.

Nočem vas zamoriti na dopustu ali furati ekološke bojevitosti. Hočem le brez dlake na jeziku in lažnega zganjanja alarma povedati, da se zna naš navidezno varni, civilizacijskih pridobitev polni obstoj kmalu čisto zares spremeniti. In da bi ga nemara kazalo bolj ceniti takega, kakršen je, ne da energijo izgubljamo v brezplodnih prepirih okrog tega, kdo ima boljši PC, katera konzola je trenutno nadmočna in kdo ima večjega. Kajti če se bo zgodilo karkoli podobnega 'naftnemu zlomu', bo vse to v trenutku nepopisno nepomembno.

Sneti



● Civilizacija dela vse bolj degenerirane osebke, kar opaziš ob vsakem sprehodu po nakupovalnih centrih. Ko zmanjka nafte, bodo okoli hodile samo še take babe.

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. CALL OF DUTY 4	82
02. WORLD OF WARCRAFT	--
03. GRAND THEFT AUTO 4	92
04. HALF-LIFE 2 EPISODE 2	91
05. CRYSIS	91
06. THE SIMS 2	90
07. NFS PROSTREET	59
08. GT5 PROLOGUE	75
09. PRO EVO SOCCER 2008	75
10. RACE DRIVER GRID	67

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DIABLO 3,
  GTA 4 ZA PC, STARCRAFT 2

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Došan Semen iz Brežic
  (igra ena za PC)
- Matjaž Žorž iz Sežane
  (igra ena za PS3)

Kaj Konan kljub babam in kamelam počne najraje?

Konanira!

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. GRAND THEFT AUTO 4 (PS3)
02. METAL GEAR SOLID 4 (PS3)
03. FIFA 08 (PS2)
04. EURO 2008 (PC)
05. FIFA 08 (PSP)
06. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
07. FIFA 08 (PC)
08. EURO 2008 (PS2)
09. LEGO INDIANA JONES (PSP)
10. EURO 2008 (PSP)

Sponzor naj prodajanih:

Dungeon Runners



Za okolja ni moč reči, da so neraznolika, a se vsled narave špila (= nenehno temničarjenje) vseeno ponavljajo.

Celo tako starim in zatohlim prdrcem, kot smo JCTjevci, se včasih pripeti, da nas kaka igra preseneti. Tako me je iz zasede naskočil Dungeon Runners, neprevzetna sekljaška spletščina izpod prstov večigralskega velikana NCSoft. Resnici na ljubo bi naslov moral opisati že mesece tega, ampak ob pogledu na vmesnik tipa pokaži-in-klikni, preprosto risankasto grafiko in samo tri poklice se mi preprosto ni ljubilo. Toda Snetozaver je v maniri meniških senseijev potrpežljivo vztrajal in naposled mi je zmanjkalo izgovorov. Dungeon Runners se je z določeno mero odpora znašel na disku in rahlo kremžeč se sem vnesel geslo za dostop ...

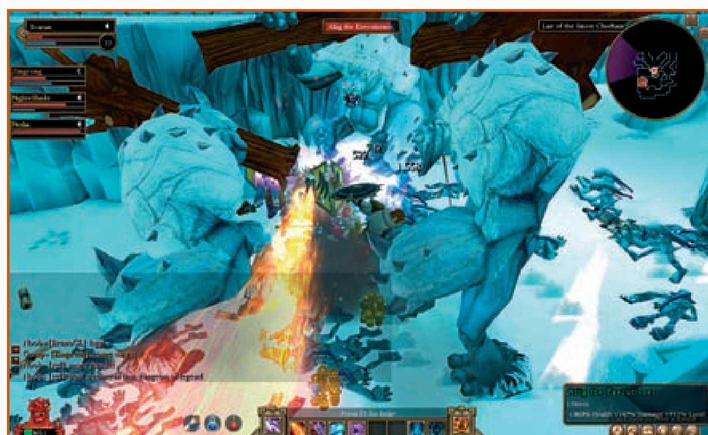
... ter se samega sebe naslednjič zavedel sedem ur pozneje, ko so pod oknom pričeli ružiti smetarji. Tako razbremenjujoče in prečiščene porcije zabave nisem izkusli že od – hja, pravzaprav ne vem, v kateri igri sem nazadnje tako brezskrbno užitkaril. Ravno silna preprostost, ki me je na začetku odvračala, se je izkazala za dobrodošlo osvežitev v primerjavi z velikopoteznimi, epskimi, tla tresočimi in tako marketinško dalje masovkami.

Avtorji niso šli izumljat tople vode, marveč so vzeli preizkušeno srž sekljaškega pustolovljenja in jo zapakirali v slasten večigralski paketek. Osnova je prastari Diablo, česar špil sploh ne skriva. Recept, ki je obsedel in še danes obseda na tisoče igričarjev, je skopiran do potankosti: poanta so neskončne temnice, v katerih iz rahlo nagnjene tretjeosebne perspektive sam ali z največ štirimi živimi kompanjoni obrtniško odstranjuješ vedno težavnejše skupine sovragov, jim pleniš zlato in obilujoče magične predmete ter vmes razvijaš svoj navidezni jaz. Poti za to je več, kot se sprva dozdeva. Čeravno so v osnovi na voljo samo tri poslanstva (bojevnik, lokostrelec in mag), lahko prosto kupuješ veščine za kateregakoli in tako ustvarjaš hibride po lastnem okusu. Specializiranost je učinkovitejša, toda DR ni špil, kjer bi moral biti najboljši za vsako ceno. Mag z ogromno dvoročno macolo je pač videti super. Na koncu vsake luknje čaka posebej slaboriten monstrum s slinjenja vredno zbirko artefaktov, ki ga, kot veleva tradicija, potolčeš večkrat, dokler ne dobiš natanko tistega, kar potrebuješ. Ob tem se lahko kadarkoli prežarčiš nazaj v mesto, prodaš naplenjeno robo, pobereš nove kveste in sopustolovcem razkažeš pridobitve. Naselbine so hkrati edini del sveta, ki ni instanciran (razdeljen na zasebne dele za vsako skupino, ki vstopi vanj), zaradi česar tod redno srečuješ soigralce, podobno kot v Guild Wars. In tako iz temnice v temnico, iz stopnje v stopnjo do maksimalne stote, le da prsti ne trpijo toliko kot so v Diablu. Za napad namreč ni treba besno klikotati, marveč je dovolj tiščanje miškinega uhlja, začinjeno z izvajanjem specialk s pritiski na tipke z bližnjicami.

Če bi bili Dungeon Runners smrtno resna frpjka, bi vse skupaj bržkone hitro postalo dolgočasno. A naslov je čista parodija in se norčuje iz vsega, kar je drugim predstavnicam žanra in masovščinam sveto. Najbolj iz samega sebe: v začetnih kvestih skušaš recimo kot brezimen dungeon runner #28940567 preskočiti vrsto za pridobitev uradne licence za temničarjenje. Nato pri trenerju opaziš imena in opise veščin ter urokov: 'Couch Potato – curling the remote control has given you a boost in Strength, but your Agility has suffered a bit from all the sitting', 'Crispy Critters – you prefer your enemies well done.', 'Monster Bait – summons a level 19 monstrous BBQ Turkey Leg that may lure monsters away from you'. Smeh. Humorni preobrazbi ne uidejo



Mesta imajo enako vlogo kot podzemne postaje v večigralskem delu Hellgate: London. Tam prodajaš in kupuješ robo, nabiraš kveste in z zavistjo opazuješ opremo drugih pustolovcev.



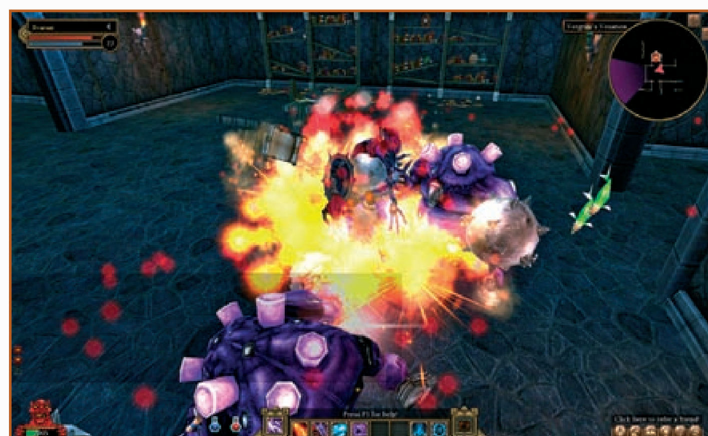
Dungeon Runners ne poznajo druženja v gilde ali cehe. Najboljši približek je seznam prijateljev, ki ga polniš z zabavnimi in zaupanja vrednimi ljudmi. Upam, da bodo ta del še pošteno nadgradili.



Lepota prostega sistema za razvoj likov je, da lahko za določeno ceno kadarkoli prerazporediš atributne točke in iz maga narediš bojevnika!



DR je zasnovan tako, da ga lahko celega preigraš sam. A dosti zabavneje se je spečati s kolegi in po gnusobah udariti skupno.



Grafični pogon ni napreden, toda špil je vsled barvitosti kljub temu privlačen. Isti recept že leta pridoma uporablja Blizzard.

niti pošasti in šefi: poglavar prve temnice je raperska podgana, ki jo s pribočniki zalotiš pri divjem nabijanju glasbe, kar moti prebivalce bližnjega mesta. Da ne omenjam imen predmetov. Runnerji uporabljajo klasični Diablov sistem naključnih pridevnikov, le da ta botruje rečem, kot so 'Two Toned Uppity Cloth Gloves of the Determined Unicorn', 'Ornate Corded Band of the Sectarian Dodo' in 'Unclear Crystal Plate of the Penguin'. Reference na Superhero League of Hoboken niso za lase privlečene. Posledica nenehnega zajebavanja in preproste, a barvite podobe je sproščeno vzdušje, ki se ga kojci nalezeš. Igralci Dungeon Runnerjev so bržkone najbolj zrelaksirana skupnost in se radi družijo v skupine, začetnike pa redno zalagajo z magičnimi predmeti ter jim pomagajo pri kvestanju.

Seveda pomanjkljivosti so. Temnice se recimo začno kljub naključnemu generiranju soban hitro ponavljati in še zdaleč niso tako podrobne kot v naslovih iz prve lige. Moti odsotnost nujno potrebnih mehanik, zlasti samodejnega urejanja inventarja, ki bi moralo biti v diablovščinah predpisano z zakonom. Enako prav bi prišla dražbena hiša. A špilu praktično ničesar ne morem očitati brez nasmeška, tako zaradi humorja kot dejstva, da je v osnovi čisto zastonj. Če te ne motijo serviranje (zares nemotečih) oglasov, nezmožnost rabe najhujše redke opreme, manjši prostor v banki ter podobni malenkostni odtegljaji, ga lahko brezplačno nažigaš do onemoglosti. Ali pa avtorjem nameniš v primerjavi s konkurenco ubožnih pet evrov mesečno in uživaš v neokrnjeni izkušnji.

Skratka, DR se splača preizkusiti – snamete ga z *www.dungeonrunners.com*) in ker za stvaritev računa ne potrebuješ kreditne kartice. Zase vem, da bo moj lik ostal aktiven še dolgo ...

Luni ponosno razkazuje svoj Velikanski Okrašeni Anal Twister Pozabljene Zaprtosti.

preizkušeno nalezljiv diablovski recept ✔ obilica odpaljenega humorja ✔ zastonjsko ali poceni igranje ✔ klasične hibe vseh diablovščin ✖ manko določenih potrebnih mehanik ✖ le trije poklici ✖

NCSoft **natlačenka 180**



Art of Murder: **FBI Confidential**

Naslov in umeščenost te detektivske pustolovščine sta čisto ameriška. Toda čeprav na Čezlužje vleče tudi ime razvijalske hiše City Interactive, se za kuliso skriva skupina iz Varšave. Poljaki imajo pod kapo že lepo število iger, predvsem cenenih streljank. Umetnost umora je pak njihova prva pustolovščina.
Lotili so se privlačne tematike: pustošenja serijskega morilca, ki operira na azteški način. To pomeni, da ima veliko veselja z izrezovanjem src in droba, končni izdelki pa so mora vsake čistilke. Zvezni preiskovalni urad, izpostava New York, na lov pošlje mlado Nicole Bonnet. Nepričakovan bonus: punca od daleč spominja na Angelino Jolie, ko se ta še ni spremenila v predstojnico otroškega vrtca. Podoba je tudi drugače dopadljiva, sploh čudovita prizorišča, po katerih jo miškovno sprehajaš. Čeprav so predizrisana, jih poživljajo vzdušne podrobnosti, recimo v vetru nihajoče perilo na vrvi, premikajoči se oblaki in podobno. Podložena so s fino ambientalno glasbo, dočim so branje vrstic zaupali kvalitetnim govorcem, kar je v tej zvrsti bolj izjema kot pravilo. Nicole se tako pogovarja z materinsko tajnico in bevskajočim šefom, med stikanjem po muzeju draži vratarja in se trudi uloviti izmuzljivega partnerja Nicka. Na njegov obstoj kažejo le blatni odtisi čevljev po pisarni, prazni tetrapaki mleka in SMSji, ki jih dobiva na dlančnik. Poleg telefona nosi s sabo še fotoaparat, čeprav ga uporabi natanko enkrat. Podobno neizkoriščena je beležnica. Vanjo se samodejno shranjujejo bistveni deli slišanih izjav, toda zapiski so premalo razdelani, pregledni in natančni, da bi se po njih kaj prida listalo. Tri četrt dogajanja se odvija v Velikem jabolku, da bi bilo vse skupaj bolj brokenswordovsko, pa frača skoči še v Peru. Tam se prereka za izposojo avtomobila, s katerim odhrumi v divjino brskat po piramidah in obračunavat z lačno džungelsko golaznijo. Sliši se nadvse klasično in igra se res močno trudi, da bi zadostila v svinec vlitim smernicam. V svojem stremenju se sprva zdi kot neškodljiva, prijazna avanturica, ki ponuja roko zlasti neizkušenim. Dialogi so samodejni, brez izbir in razvejitev, enako premočrtno je igranje. Čeprav je vdelan teleportirni zemljevid, te špil linearno vodi od lokacije do lokacije in ne moreš naprej, dokler ne opraviš vsega, kar so si avtorji zamislili. A kjer je tak pristop protiudarec izgubljanju po preobsežnih prizoriščih, ki pesti marsikatero drugo pustolovščino, zna biti tudi vir nejevolje, ker je preveč akcije prepuščene ugibanju. Frača se redno brani odhoda v avto in jodla, da mora "še nekaj postoriti". To ponavadi pomeni zbiranje nepovezanih reči, za katere je še malo prej vzvišeno pribila, da jih ne potrebuje. Gre torej za nič kaj elegantno strukturo sprožilnih dogodkov, ki so v zvrsti reden kamen spotike.



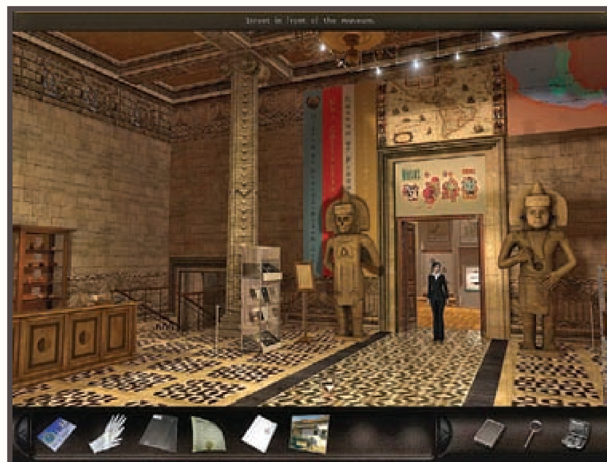
● **Pisarna je osrednje oporišče in vanjo se Nicole redno vrača. V preurejenem skladišču najdemo še forenzični laboratorij, arhiv ter razne ropotarnice, od ljudi pa le šefa in tajnico.**

ogibala, sem se ga ob obilici lovljenja pikslov naučila ceniti.

Prav tako Art of Murder klecne ob kombiniranju predmetov. Inventarsko spajanje je možno in nemalokrat potrebno, ampak res mi ni jasno, zakaj je treba nekatera čudesa sestaviti zunaj malhe, na temu namenjenem mestu. Ko popravljaš crknjen telefon, ga moraš najprej položiti na mizo in zraven dati baterijo, šele potem lahko vse skupaj povežeš z žicami. Če isto poskušaš v rokah, se ne zgodi nič, brez vsakršnega komentarja, kje je napaka. Enako je z montažo fotoaparata na stativ in proženjem alarma v muzeju, kar je sploh podvig zase. Na srečo je v maniri Tunguske na voljo namigovalni gumb za razkritje vseh vročih točk. Čeprav sem se prijema sprva ogibala, sem se ga ob obilici lovljenja pikslov naučila ceniti.

Moteče so tudi uganke, pri katerih ne gre drugače kot z vztrajnim poskušanjem. Takšno je kompliciranje s stikali in lučmi v temni kleti, prenašanje zemlje v vrčih in grajenje stolpiča iz amfor. Da je bolj veselo, je pri eni od tosortnih zoprnij mogoče celo umreti. Oziroma umirati, saj se scena tolikokrat ponovi, da je že kar smešno. Ugrabljena Nicole je namreč privezana na stol in se trudi po sobi vleči tako, da ne nagazi na škripajoče deske. Stražar seveda kmalu izgubi živce, razleže se pok in hajdi na novo od začetka sekvence.

Igra sicer ni tako težka, da bi jo naštete nevšečnosti pokosile, vendar pokvarijo pozitivni prvi vtis. Pri tem je ironično, da je rešilna bilka nemalokrat ravno togo omejevanje, saj bi bilo marsikaj desetkrat bolj obskurno, če bi imel bolj razvezane roke. Art of Murder je zato podoben luknjavi cesti, saj se izmenjavajo obdobja gladkega, prijetnega igranja in tečnega rukanja, ki bi ga s preudarnejšim dizajnom lahko povsem odpravili. Vendar je obenem res, da se vozovnico dobi že za petnajst evrov, kar je pri več kot dvanajsturni vožnji nadvse ugodno. Ker vse diši po vzniku serije, bomo na pot bržkone povabljeni še kdaj. Če bodo zamenjali razmajane tlakovce, prihodnji potopisi tega gotovo ne bodo spregledali.



● **Podoba je zelo lična, vendar za bleščečim lakom ždi mrtvilo s premalo vsebine. Opisi predmetov so zanikrni, pri nekaterih junakinja kar molči. Tudi vročim točkam ne bi škodilo več značaja.**



● **Pogovori so nespremenljiv vlakec, ki vleče zgodbo naprej. Občasno vskočijo tudi vmesni filmčki, ki so presenetljivo na nivoju.**

***Navi** si kostim zapne do vratu in navleče rokavice ter sledi truplom, ki vznikajo širom mesta.*

69

potešene oči in ušesa ✔ privlačno zapletanje ✔ poceni ✔ omejujoča linearnost ✖ nerodno združevanje reči ✖ ništrc nadgradnja zvrsti ✖

City Interactive



● Predstavitvena plat je hvale vredna. Grafika je že sama po sebi lepa, svetlobni učinki so spektakularni (zlasti plameni), teksture so natančne, obraze umetnih igralcev odlikujejo podrobnosti ter bogata mimika. A še bolj navduši splošni občutek kinematografičnosti, za katerega so zaslužni koti kamere. Zaradi njih se dostikrat počutiš kot v filmu, najsi bo tedaj, ko ti pod nogami postopoma razpada stolpnica, ali takrat, ko spremljaš debate med Edwardom ter njegovo dežurno spremljevalko.



● Mini iger oziroma QTEjev je malo, tako da se osredotočaš na igranje ter na odrasle situacije. AitD ne mara za najstniške traparije, marveč se plete okrog Carnbyja kot osebe, ki ima za sabo marsikaj in se za 'reševanje sveta' odloča na podlagi nujnosti ter lastne zgodovine. Hudičevski glavni sovrag je nemara prežvečen, toda motivi in okoliško napletanje niso. Tudi reševanja klasično potrebna baba™ je izdatno življenjska, tako da se ne ukvarjamo z vreščečim, jamrajočim klišejem. Pa poljub je lep.



● Pot naprej si dostikrat odpreš z izkoriščanjem fizike, ki omogoča več rešitev. Duri razbiješ, sežgeš ali razstreliš; kup desk, ki preči pot, zna podleči ognju, ki ga pritakneš tako, da primeš stol in ga držiš v plamene, nakar se zlagoma razširi; kabel nad vodo odmakneš s cevjo; sovražnike pa naluknjaš s pištolo ali jih krepneš s kombiniranjem predmetov iz inventarja. Opazno bolj napredno od iger tipa Resident Evil in Silent Hill!



● Omejeni inventar je pogled na Edwardov trup od zgoraj. Če hočeš mini metalnik plamenov, v eno roko vzameš sprej in v drugo vžigalnik, nakar skočiš v prvoosebni pogled ter se lotiš kurjenja. Če potrebuješ bombo, združiš plastenko eksploziva z robcem, okoli pa oviješ lepilni trak, ako bi rad, da se zadeva kam pripopa. Iz istega pogleda daješ v svetilko baterije in se zdraviš – lažje rane s sprejem, težje s povoji. Drugače izkrvaviš.

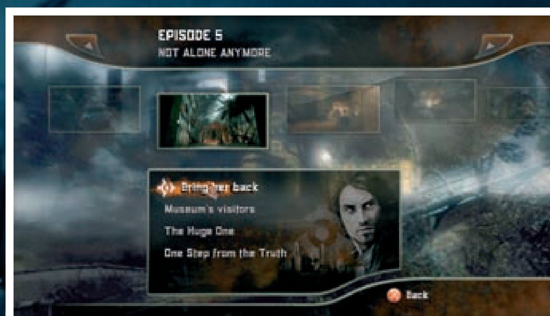


● AitD ni direktna strašljivka, kjer bi iz pretepenih zombakljev špricale golide krvi (teles nasprotnikov ni moč razsekati ter jim dokončno zavda šele ogenj) in bi gnusobe skakale iz vsake luknje, temveč se bolj zanaša na prikrit srh. Odlikujejo ga igra svetlobe in senc, izmenjavanje mirnih trenutkov s tesnobnimi ter direktno strašnimi in nenavaden šefovski sovrag, ki mu pravijo 'brazgotina v zidu'. Tako kot večina drugih stvari v špilu srečanja z njim zahtevajo premislek.

Alone in the Dark

Mnogi špilavci pravijo, da so igre vse slabše. Nemara res. Toda problem ni le v igrah – je tudi v nas. Silno se je namreč povečalo število ljudi, ki nima volje, časa ter predispozicij za težke in zapletene špile, za naslove, ki inovirajo, za tiste vrste elektronsko zabavo, ki zahteva delo, trud in prilagajanje. Sem sodi Alone in the Dark: je nenavadna, stremuška, pogumna, kompleksna, težavna, mestoma zatežena igra. Že to je dovolj, da se v slogu kakega odbitega evropskega filma ne more posoditi današnji masovni publiki, ki si želi hollywoodske lahkosti, predvidljivosti, enostavnosti ter držanja za rokico. Itak, saj je otrok francoske skupine Eden Games (prej Test Drive Unlimited). Povrhu pa ima to nesrečo, da ni izpiljena, saj jo je Atari spehal skozi vrata v ne povsem končnem stanju. Novodobni AitD, peti v seriji, ki je šestnajst let tega pod Infogramesovo nalepko definirala preživetvene grozljivke, je zato nebrušen diamant, biser z napako, ki bo zaradi kapric pri mnogih ostal nerazumljen, morebiti celo osovražen – drugim pa bo prirasel k srcu ter jih navdušil z izrednostmi.

Obojega ni malo. Sveža odprava preiskovalca nadnaravnega Edwarda Carnbyja meša filmsko predstavitev, previjalni meni v stilu devedejev s TV-nadaljevankami, prvo in tretjo perspektivo, streljanje, tepež s hladnimi orožji, ploščadenje, reševanje fizikalnih ugank, kombiniranje predmetov, rešljivost miselnih orehov na več načinov, zdravljenje ran, mešetarjenje z inventarjem, vožnjo avtomobilov, premočrtnost in nelinearnost, srhljivo vzdušje, simpatične like (med njimi odraslega glavnega junaka in žensko, ki ni le vsota joškov + cviljenja), solidno zgodbo ter odsotnost enostavne igralne mehanike in napotkov, kako naprej. Pristop je v ostrem nasprotju z večino današnjih iger, zato je občutek sprva nenavaden, domala zoprn. Napredovanje je dostikrat počasno, metodično in temelji na mozganju, zaradi česar ima AitD marsikaj skupnega s klasičnimi pustolovščinami. Dosti je preklapljanja med prvo- in tretjeosebnim zijanjem, postavanja, zretja okrog, razmišljanja, poskušanja – iz česar štrlijo špice arkadne vznemirljivosti, kar ustvarja svojevrsten ritem.



● Inovativen element je izbiranje poglavij. Če se nekje zatakneš, greš v glavni meni in izbereš drugo epizodo, tako kot na filmskem DVDju. Hkrati si vedno deležen povzetkov, kot v Lost in 24 (previously on). 'Previjaš' lahko tudi v okviru danega poglavja. A zaključek ostane zaklenjen, dokler nisi preigral zadosti predhodne vsebine.



● Vožnje ni malo. Začne se s premočrtnima sekvencama, kjer drviš po garaži in po ulicah New Yorka. Nato pa je treba v Centralnem parku, ki postane osrednja lokacija, nelinearno iskati zlobnjake, pri čemer se najhitreje prevažaš z avtom. Če je ta zaklenjen, je treba razbiti šipo in ga vžgati na kable. Čefur, tvoja roka je dolga! Tako tedaj kot večino ostalega časa te spremlja izredna glasba bolgarskega ženskega pevskega zbora, ki poje v materinščini! Nekaj primerov muzike najdeš na www.milanrecords.com.

Vendar pa taka zasnova zahteva svoj razvojni čas, in Atari ga Edenu ni dal. Najedajo problemi z lesenim premikanjem, okornimi kontrolami, nepopolno fiziko, zoprnimi nadaljevalnimi točkami, hrošči, pretirano zapletenimi oziroma umetnimi rešitvami puzel, inventarjem. V glavnem gre za tehnikalije, ki bi se jih dalo porihtati z nekaj meseci beta testiranja, a jih niso, zato zdaj žrejo živce in krnijo izkušnjo.

Na žalost zaenkrat ni demo verzije, da bi človek na lastno pest preizkusil igranje (verjemi, da filmčki na Tubi dajo zelo slabo predstavo!), predvsem pa ne enotnega občinstva, ki bi mu lahko sneti opisovalec špil direktno priporočil. Laže ga je odsvetovati. Gotovo to ni izdelek za nikogar, ki v elektronski zabavi išče sprostitev za pregrete možgane, oddih od težav vsakdanjika, poligon za miritev frustracij. Hkrati ga prepovedujem vsakomur brez jerbasa potrpežljivosti za premagovanje zoprnij. Obvezna pa je tudi odprtost do drugačnega, do nečesa, kar zavija po svoje in se ne udinja sprejetim igrarskim normam (žal niti tistim, ki so dobre, recimo spoliranost pred izdajo). Kdo torej ostane? Tisti, ki ceni staromodno srhljivost, ki hoče nekaj samosvojega, ki išče Vsebino, ki se rad ustavlja in premišljuje, ki ima čas in voljo. Ter ki bo sposoben plačati davek, ki so ga zahtevali širina vizije, genialnost ... in kravatarsko priganjanje k izidu.



● A kljub odličnosti in dobrim ploščadnim elementom je AitD polomljen. Edward je dostikrat nepopisno lesen (bolje kot s tipkalom in miško ga je usmerjati z joypadom). Skok v nepraktičen inventar ne ustavi igranja. Določene puzle imajo čudno, umetno logiko – omarice za štrom ne moreš uničiti s streljanjem, bencina ni moč vžgati s kroglami. Nadaljevalna točka te postavi pred že rešeno uganko. Objekti stojijo v praznem ali se vdirajo eden v drugega. Včasih se zdi, da te avtorji SILIJO, da bi uporabil DVD-meni ...

Sneti zopet sovraži rdečo številko spodaj, saj bi lahko AitD pripopal karkoli med 40 in 90.

76 ambiciozno mešanje pristopov ✔ originalne zamisli ✔ izvrstno vzdušje ✔ impresivna izvedba ✔ dobra zgodba z odraslimi liki ✔ mnogo večrešljivih situacij s fiziko in kombiniranjem predmetov ... ✔ ... a dosti tudi okostenelih in okornih ✖ golida nerodnosti ter neizpiljenosti, ki vodi k občutku nedokončanosti ✖ lesen lik ✖

Eden Games / Atari

1. vsebina brezplačna

balunga

Zabavne vsebine

POŠLJITE SMS:

JOKER KODA na 3030

PRIMER: pošljite: **JOKER J5489** na številko **3030**

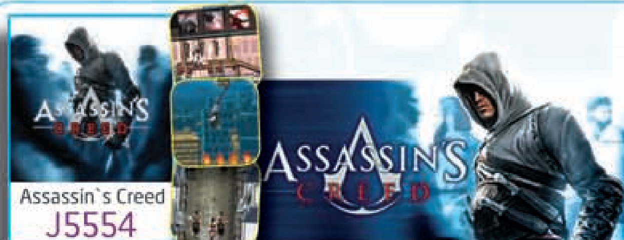
IGRE

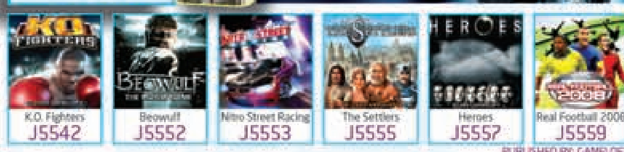
Primer za BREZPLAČNO IGRO:
pošljite **JOKER J5489** na **3030**

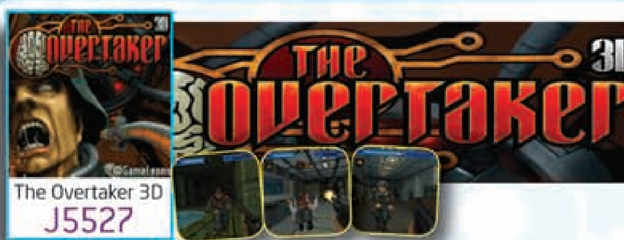
Ker temelji na filmu z Willom Smithom v glavni vlogi, je ta zasvojljiva igra na gumb mobilna igra, ki nagovarja široko občinstvo. Igralec uporablja smernike da obdrži Hancocka v zraku in se izogiba stavbam, drevesom in celo letalom. Kot ta nekonvencionalni superheroj boš rešil svet. Hancock je drugačen superheroj in sedaj lahko tudi ti postaneš drugačen in pa predvsem superheroj.







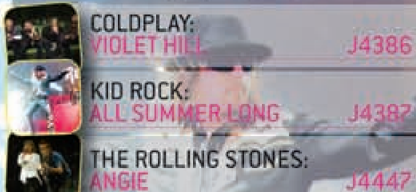






MELODIJE

Primer za BREZPLAČNO MELODIJO:
pošljite **JOKER J4386** na **3030**



COLDPLAY: VIOLET HILL J4386

KID ROCK: ALL SUMMER LONG J4387

THE ROLLING STONES: ANGIE J4447

SUPERHITI

BIG FOOT MAMA:	VAŽN DA ZADANE	J4434
MAROON 5 :	WAKE UP CALL	J4435
PLAIN WHITE T'S:	THERE DELILAH	J4436
JOAN JETT & THE BLACKHEARTS:	I LOVE ROCK & ROLL	J4437
DEPECHE MODE:	ENJOY THE SILENCE	J4438
DAN D:	LEP DAN ZA SMRT	J4439
LINKIN PARK:	WHAT I'VE DONE	J4442
POLICE:	EVERY BREATH YOU TAKE	J4444
RED HOT CHILLI PEPPERS:	HUMP DE BUMP	J4445
DUBIOZA KOLEKTIV:	FIRMA ILEGAL	J4379
THE TING TINGS:	THAT'S NOT MY NAME	J4382
PANIC AT THE DISCO:	NINE IN THE AFTERNOON	J4383
USHER FT YOUNG JEEZY:	LOVE IN THIS CLUB	J4385
ELEMENTAL:	TUŽNE PJESME	J4393
LAIBACH:	CONTRAPUNCTUS 7	J4396
EDO MAAJKA:	GANSI	J4422
BELLAMI:	NE BOM TI PRAVIL (DJT BY DNE 2008 RMX)	J4424
HLADNO PIVO :	PITALA SI ME	J4425
LINKIN PARK:	SHADOW OF THE DAY	J4426
SIDDHARTA :	AUTUMN SUN (UNPLUGGED)	J4428
PERO LOVŠIN:	MOJA MAMA JE STRELA (RMX)	J4429
LINKIN PARK :	BLEED IT OUT	J4432





OZADJA

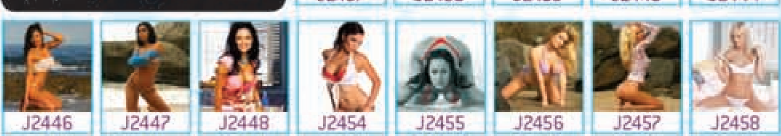
Primer za BREZPLAČNO OZADJE:
pošljite **JOKER J2393** na **3030**



SEXY OZADJA

Primer za BREZPLAČNO OZADJE:
pošljite **JOKER J2437** na **3030**

J2437 J2438 J2439 J2443 J2444



*BALUNGA klub: Vsak, ki pošlje JOKER koda (koda se nahaja zraven posamezne vsebine), JOKER SVOJE IME ali JOKER SONIC na 3030, postane član kluba Balunga ter največ 5 (pet) krat na mesec prejme galerijo zabavnih vsebin v vrednosti 1,88 €. Iz vsake galerije si lahko naloži 3 vsebine brez doplačila. Vsaka nadaljnja vsebina stane 1,25 € oz. 3,34 € za java igre. Za odjavo iz kluba pošljite SMS z vsebino JOKER STOP na številko 3030. Poslani SMS je zaračunan po ceniku operaterja, prejeti je brezplačen. Pogoji storitve so objavljeni na www.smscity.net. Podprti so telefoni z barvnim zaslonom, polifoničnim oz. MP3 zvonjenjem, aktiviranim GPRS in imajo v nastavitvah telefona omogočena obvestila storitev. Pomoč uporabnikom je na telefonu (02) 461 45 95 (reklamacije@smscity.net). Ponudba velja do preklica. Potrošnik lahko odstopi od pogodbe, ki je shranjena na sedežu podjetja. Ponudnik vsebin in storitev je ThreeAnts Koban&Co. d.n.o., Zg. Bistrica 22, 2310 Sl. Bistrica. Vsebine si lahko naložijo uporabniki Mobitela, Simobila in Debitela.
V ceno je všteт DDV.

Iron Man



Najbrž je izdelovalec rutinskih licenčnic edini poklic, v katerem se počutiš bolj ledvička v loju kot v vlogi oderuškega bančnika. Semkaj sodi kanadska skupina Artificial Mind & Movement, v katere portfelju skorajda ni moč najti drugega kot griš na podlagi štévilnih licenc. Raznim Power Rangerjem, Kim Possiblom in, omojbog, Smurf Racerjem so za Sego zdaj dodali še Iron Mana, katerega igranje je podobno močnemu udarjanju z železno palico v lastna moda. Nezaščitena s kovinsko prevleko.



Naskok na slabofantovo vilo je podoben vsemu ostalemu, pri čemer zaradi paraplegičnih kontrol pol časa letiš & ciljaš v prazno.



Določeni igralci so mnenja, da je špil vreden približno dobre ocene že, če lahko hodiš naprej in delaš kabum pinjau. Se ne strinjam – po tej logiki bi bil film že prizor iz kamere, usmerjene v zid.



Največji smeh je, da igra nudi preusmerjanje energije med orožji, ščiti in brzino. Kak dizajner je najbrž v mladosti igral TIE Fighter in je mislil, da bi bilo to kul, čeprav ne vpliva na ama čisto nič.



Da bi Sega v trgovinah naredila kar največjo eksplozijo slabega okusa, je špil na voljo tudi za xbox 360, PS3, PS2, wii, DS, PSP in javo.

Z zgodbovnega vidika špil napihne filmski scenarij, kjer se bogati industrialec Tony Stark zave, da njegova orožja uničujejo svet, nakar postane zen budist, grdigrdi kapitalisti v lastni firmi pa se ga trudijo uničiti. To pomeni, da doda spor s soldatesko kriminalne združbe Maggia, ki je na platnu sploh ni. A celo ob vsej povprečnosti štorijice, ki se plete skozi lesene in neskončno grde vmesne sekvence, katerih edini plus so originalni govorci, je daleč bolj zanikrno ostalo. Veliko razočaranje je že podoba, saj je Sega na PC zadegala tako ali tako grdo verzijo za PS2 namesto malo lepše za playstation 3 in xbox 360. Zaradi tega smo obsojeni na predpotopno oglatost in učinke iz časov playstationa ENICE, saj je zunanjost grozna celo za staro Sonyjevo damo. In celo ob vsej tej obupnosti objekti, sovragi in okolica še vedno izginevajo, če jim nisi zelo blizu. Tehnično podhranjenost dopolnjuje totalen manko domišljije v slogu in navdihu, saj si bolj generičnih, leno oblikovanih nivojev (puščava, mesto), vozil, vojakov in šefov ni moč zamisliti.

A celo še bolj je gnusno igranje. Nobeno presenečenje ni, da je reč tretjeosebna streljanka, kjer premočrtno lazіš naprej po ozkih stopnjah, razsuvaš sovražno pehoto ter oklepnike in občasno fentaš šefa. Sploh se ne bom spotikal ob manko svobodne zasnove v slogu Hulka, ker je to za Montrealčane višja matematika. Lahko pa rečem, da česa tako dolgočasnega in ponavljajočega se nisem počel od takrat, ko sem moral osem ur zlagati jogurte na prodajne police. Sovražniki brez kanca umetne pameti se včasih malček premikajo, da ravno ne simulirajo kipov, toda še raje moronsko stojijo pri miru in se pretvarjajo, da nažigajo. Na tebi je, da jih postreljaš z enim od logičnih orožij (laser, strojnica, rakete), kar bi zmogla moja ranjka babica v zdajšnjem, nič kaj gibkem stanju. To delaš večino celih pet ur dolge igre, le včasih je treba kaj uporabiti s tipko F. Kak tank recimo sesuješ tako, da ga primeš, nakar drkaš gumbe v skladu s puščicami na ekranu. Normalno, da to pomeni mongoloidno drezanje enega in istega knofa.

Nekaj upanja je najti v novih oklepih in orožjih, ki jih nadgrajuješ, čeprav je naposled oboje blažev žegen in pesek v oči vsakomur, ki pričakuje nekaj naprednosti. Še največ razgibanosti tako prispevata kak šef, kjer je treba za nekaj sekund odpreti oči in se nehati igrati s prsnimi bradavičkami, ter letenje. Iron Man se lahko namreč praktično kadarkoli odlepi od tal in s kanaljami poračuna iz lufta. Vendar tedaj pride do izraza slabi, zmikljivi, pretirano občutljivi nadzor, zaradi katerega se Tonček obnaša kot živčna lutka na elastiki. No, čeprav dostikrat sploh ne veš, kje si, je špil še vedno neznansko lahek, založnik pa kljub temu trdi, da je namenjen najstnikom. Mogoče ameriškim.

Igra Iron Man je prečiščena esenca licenčnega apna: boleče enostavna, žaljivo lahka, brutalno repetitivna, ostudno rutinska, gnusno nenavdihnjena in pošastno grda. Resna konkurenca Dirty Dancingu in Dragon Blade: Wrath of Fire za najslabši špil leta.

Sedeti v kinu in se zabavati – ah, kakšno nasprotje tega je moral dati skozi Sneti!

12 **um, par izvirnih govorcev, med njimi Robert Downey ml.? ✔ utelešenje zaslužkarskega kravatarskega zla ✖ brca v mednožje igranju kot opravilu, pri katerem se ne bruha lastnih jeter ✖**

Artificial Mind & Movement / Sega

The Incredible Hulk

Če bi bil jaz razvijalec iger, bi – razen morda, če bi mi grozilo stradanje, ampak hej, še zmeraj lahko grem obirat grozdje – vnaprej zavrnil vse prošnje za sklamf igre po filmski licenci. Zaradi ostrih časovnih, licenčnih in kravatarskih pogojev bi mi bilo namreč jasno, da je kakih 98 odstotkov možnosti, da bom naredil kljunašev drek. Pa še kako simpatično licenco bi pohabil, če bi se lotil takega dela, vsaj v očeh kogarkoli s tremi grami možganov. Ampak tovrstnega viteštva ni dosti in vedno se najde kaka prodana grupa, ki v nekaj mesecih ustvari čudo od nedeljskega špila za masovno prodajo po supermarketih.

Hulk bi lahko bil drugačen, saj je ambicioznejši od večine sorodnikov. Namesto v linearno sosledje misij je postavljen v GTAjevsko odprt New York, podobno kot Spider-Man 3 (J166, 70). Ker smo slaboritna pošast, nismo več omejeni na štrenasto prevažanje med stolpnicami, temveč jeznorito skačemo visoko v zrak, plezamo po zidovih stavb, fizikalno dinamično mečemo naokoli avtomobile, ki se prevažajo po ulicah metropole, ruvamo ulične svetilke in jih uporabljamo kot orožje ... Občutek hulkovstva je soliden, zlasti ker lahko z dovolj mahanja močno poškodujemo domala vsako zgradbo (žal ne toliko, da bi jih po vrsti rušili). Če smo goloroki, uporabljamo običajne udarce in specialke, kot sta gromovit plosk in zdravljenje, ki jih sproti odklepamo ter nadgrajujemo. Nasprotniki pridejo v obliki različno oboroženih vojacljev, mutantov, tankcev, robotov, letečih trdnjav in jerbasa šefov. Vsi niso občutljivi na iste kombinacije, zato goli knofodrk ne zaleže kar počez; to zlasti velja za šefe, pri katerih je treba izgruntati finto.



V prejšnji inkarnaciji iger & filmov je bil Hulk obravnavan napredneje. Film je namesto pesniškosti čista akcijada, dočim je tale novi špil za PC, PS3, X360, PS2 in wii opazno manj dodelan kot oni stari.



Piše se leto 2008, mi pa moramo v filmskih licenčnicah zreti takole zunanjost, obešeno na primitivno igralno srčiko. Naj mali raje igra Cave Story.

Levji delež osrednjih misij, ki jih sprožamo pri ustrezno obarvanih, od daleč vidnih ikonah, je vrste najdi to, uniči ono ali varuj prijateljčka. To je najstnik Rick Jones, ki zelenjaku pomaga pri umrtju kriminalne organizacije Enclave. Če ti zdaj nad glavo visi ogromen WTF, vedi, da igra nima dosti skupnega s filmom, saj boj Bruca Bannerja proti generalu Rossu jemlje le kot temelj, s katerega izpelje nove pripetljaje.

Zasnova je torej obetavna, vendar špil ne izkoristi potenciala. Misij je sicer nemalo in skupaj s postranskimi opravili (skakalni izzivi, iskanje skritih predmetov) ter časovno omejenimi mini igrami (uniči kar največ Centralnega parka, dirka skozi nadzorne točke) The Incredible Hulk zadostuje za kar lepo število uric. Toda hitro se začne hudo ponavljati, tako kar se tiče mlatenja kot ciljev, in najedati z lahkostjo ter enostavnostjo, ki po mnenju direktorjev nemara res sedeta otrokom, a ju stari 'otroški' špili tipa Super Mario tako presežejo, da ni niti smešno. Ne govorim o sveti preproščini iz Iron Mana, toda Hulk ne doseže niti dokaj primitivnega mlatenja v Spider-Manu 3, od koder so Edge of Reality pobrali tako svobodnjakarsko zasnovo kot skopirali precej občutka in elementov misij. Boj se zelo hitro spremeni v rutinsko izvajanje par najbolj učinkovitih zaporedij udarcev ter občasnih specialk, saj kmalu spoznaš vse, kar imajo lopovi na zalogi, medtem ko je raziskovanje pustega mesta pogojeno s skritostmi, ki nimajo kake bistveno globlje funkcije od zbirateljstva.

Pri vsem tem je hecno, da je novodošlek bolj okoren in omejen od Hulka za stare konzole (J147, 83), kjer je bil orjak gibčnejši in je imel na grbi opazno več opravil v raznoterih okoljih, ne le mestnem. Povrhu pa ta stara igra, ki so jo Radical Entertainment udejanjili jeseni leta 2005, novinko prekaša po videzu. Verzija za PC je namreč videti taka, kot bi jo udejanjili na podagi kode za PS2, kar pomeni oglato grafiko, osnovne učinke, kilavo fiziko in z redkimi, stalno enakimi avtomobili ter ljudmi poseljen New York. Ob tem je Veliko jabolko ovito v meglico, ki zastira vsakršen sapojemajoč pogled v daljavo. K vtisu ne pripomorejo niti grozljive vmesne animacije, narejene s srčkom, v katerih sicer nastopajo izvirni govorci, a so liki usekani na približno in so videti taki, kot bi jih pogrizli ihtavi bramorji. Jojmene, moja fletna Gwyneth!

Ajt, če že moraš imeti špil na podlagi filma, Neverjetni Hulk ni porazna izbira. Nekaj zabave prinaša, veliko reči v njem polomiš in ne bo te tako spravil ob živce, kot bi te kaki Transformerji. A tako kot večino licenčnic ga omejujejo manko vizije, preveč na brzino skupaj vržena vsebina in nazadnjaštvo glede na pretekle naslove. Z njim bo daleč najbolj zadovoljna nekritična, možgansko oprana mulčad. Sega ve, kako to gre.

***Sneti** je zelen v fris od jeze. Izdelovalci takih iger se ga zdaj bojijo. Prav je tako.*

58 — soliden občutek hulkaštva ✔ veliko opravkov ✔ postane duhamorna in enolična ✖ zanikrna podoba ✖

Edge of Reality / Sega — natlačenka 178



Tistim, ki tripajo na zbirateljstvo, bodo všeč odklepabilni liki, kot so v železo odeti Hulk, Abomination in Maestro. Iron Man je samo v verzijah za PS3 in xbox 360.



Nadvse spretna oblikovalska poteza so tudi te zelene cone, ki nakazujejo področje, kjer te čaka nek dogodek. Precej primitivno.


Walt Disney Pictures in Walden Media predstavljata
-Zgodbe iz-
Narnije
Princ Kaspijan
WALT DISNEY PICTURES IN WALDEN MEDIA PREDSTAVLJATA FILM ANDREW-A ADAMSON-A "ZGODBE IZ NARNIJE: PRINC KASPIJAN" PO KNJIGI C.S.LEWIS-A
MARK JOHNSON/SILVERBELL FILMS PRODUKCIJA GEORGE HENLEY SKANDAR KEYNES WILLIAM MOSELEY ANNA POPPLEWELL BEN BARNES GLASBA HARRY GREGSON-WILLIAMS
KOSTUMI ISIS MUSSENDEN MONTAŽA SIM EVAN JONES, A.C.E. SCENOGRAFIJA ROGER FORD FOTOGRAFIJA KARL WALTER LINDENLAUB, ASC,
KOPRODUCENT DOUGLAS GRESHAM IZVRŠNI PRODUCENT PERY MOORE SCENARIJ ANDREW ADAMSON CHRISTOPHER MARKUS IN STEPHEN McFELLY
PRODUCENTI MARK JOHNSON ANDREW ADAMSON PHILIP STEUER REŽIJA ANDREW ADAMSON
CENEX
31.07.2008
WWW.CENEX.SI/FILMI/NARNIJA

The Spiderwick Chronicles

Kot toliko drugim filmskim spremljevalkam so tudi igri po Spiderwicku namenili vlogo akcijske pustolovščine. Osnovna štorija spremlja tri otroke, ki se z materjo vselijo v staro graščino. Na plano pride knjiga z zaupnimi podatki o nevidnem vzporednem svetu, polnem pravljičnih bitij, ki se je hočejo polastiti. Ker sta knjižni niz in film namenjena drugotriadnim osnovnošolcem, se k njim usmeri tudi igra. Tako akcija kot pustolovljenje sta mlečnozobim prijazna in povečini neproblematična, z gomilo stranskih nalog za kompletistične navdušence.
Igraš v vlogi vseh treh Baronovih otrok, nekajkrat tudi kot hišni škrat Kapič. Največji poudarek je na Juretu, ki je najbolj podjeten in vihrav. Ko začne raziskovati novo domovanje, se nemudoma oboroži z bejzbolskim kijem. Simon, njegovi mirnejši brat dvojček, raje izumlja stvari in meče bombe, narejene iz plastičnih vrečk. Najstarejša Marinka pa kot izkušena sabljačica seveda nosi orožni list za rapir. V srži se liki sicer kaj prida ne razlikujejo, le miškolinski Kapič je zgodba zase. Palček se poskočno poja predvsem za zidovi, ob čemer s šivankami ugonablja ščurke.



● Koleričnega maliča obvladuješ s keksi, medom in krašenjem hišice. Iskanje krame za dekoriranje je ena od opcijskih nalog, ki se vlečejo skozi vso kampanjo in še dlje.



● Desno zgoraj čemi šaržer vil. Boje se (neuspešno) trudi razgibati še nekaj kombinacijskih specialk.



● Otroci so animirani presenetljivo življenjsko. Način gibanja se sklada z njihovim značajem.

V obsežni, večnadstropni hiši so glavni vir zanimanja razmetani predmeti, ob čemer se zbudijo spomini na prastari Home Alone. Finta pa je v tem, da zanimivih zadevščin ne moreš kar vsevprek tlačiti v žepe, česar si pustolovec v tebi srčno želi. Pobasanje je mogoče le ob opravljanju ustreznih nalog, ki so povečini tipa 'pojdi, zberi in prinesi'. Zaporedje osnovnih poslanstev je premočrtno in sledi zgodbovni predlogi. Sestavljaš pač nadomestno domovanje za Kapiča, naočnike s kamnom Vsevidom in puško na paradižnikov sok, pa futraš grifina ter lomiš kosti stotinam krotomavhov. Pri tem se stalno vračaš po reči, mimo katerih si prej neštetokrat šel, a si jih bil prisiljen puščati ob strani. Najbrž ni treba dvakrat reči, da sistem hitro postane dolgovezen in zna pritegniti le najbolj neizkušene.
Svet je sicer obsežen in podroben, zasnovan pa ni preveč ergonomično. Gozdne stezice so si čisto preveč podobne, prav tako podzemni hodniki. Ker moraš po labirintih bloditi spet in spet, pogosto izgubljanje po nepotrebnem podaljšuje igranje. K slabšemu občutku pripomore tudi grdo omejevanje na kolovoze. Namesto da bi bile planjave odprte, tečnarijo z včrtanimi potkami. Na svobodno raziskovanje in odkrivanje bližnjic lahko takoj pozabiš, saj ne moreš prebroditi niti nizkega grmičevja, kaj šele česa preskočiti. Taka zvezanost hudo najeda in igranju odtegne velik del čara. Ob tem je kamera precej nevzgojena in sem si jo redno želela bolj oddaljiti. Jo je pa s kombinacijo tipk WASD in miško nekoliko laže krotiti kot z gobico na ploščku.
Vsi liki sčasoma dobijo nova krepela in močnejše različice starih. Ne glede na vrsto orožja so grdobe nenavadno odporne in ker je boj preprosto mencanje gumbov, pretiranega užitka ob njem ni. Dogajanje nekoliko popestri lovljenje vilincev z mrežo. Mala bitja prinašajo posebne moči in dobrote: ena zdravijo, druga ustvarijo zaščitni ris, tretja večajo moč udarcev. Da je vila po zajemu v mrežo res ujeta, se moraš prebiti še skozi podigro s slikanjem njene podobe. Po določenem številu akvarelov špil na srečo meni, da si umetnost zaobvladal, in formalnost preskoči. Frfotavčki ustvarijo vzdušje, ki je malce podobno ljubki frpjki Zanzarah (Joker 112, 87, id na stranki: 4987), čeprav se dotična od Spiderwicka razlikuje tako po zvrsti kot po globini in težavnosti. Tu so vile zgolj prikupen okrasek in res nepogrešljive pri samo eni uganki. V običajnem boju lahko nanje mirno pozabiš, saj ne boš dosti na slabšem. Če jih slučajno konkretneje skupiš, pa priskoči na pomoč obilica nadzorniških točk.
Vsebine v splošnem ni malo in špil zna manj zahtevno ter izkušeno publiko kar zaposliti. Med mikastenjem in ukvarjanjem s knjiginim prekletstvom je občasno navržen kak filmski odlomek, čeprav tudi animacije niso slabe. Podoba v splošnem zadovolji, sploh obrazi, ki so zmodelirani po resničnih igralcih. Ti so svojim likom posodili tudi glasove.
Ko po kakih desetih urah odložiš miš, ti poleg opcijskih nalog preostane še večigralstvo, kjer s prijateljem v areni loviš vilince ali mlatiš grdine. Gre torej za tipičen primerek igre, primerne za mlajše žlahtnike.



● Kapič poleg visokih skokov obvlada metanje kavlja, kar omogoči nihanje na vrvi in dostop do težjih področij.

Navi se namaže s paradižnikovo mezgo in gre rogovilit v bližnjo hosto.

63

nemalo dogajanja ✔ filmsko vzdušje in pristnost ✔ hitro dostopna ✔ kalupne naloge ✖ okorno načrtovana prizorišča ✖ plitek boj ✖

Stormfront Studios / Sierra

Dracula: Origin

Ukrajinski razvijalec avantur Frogwares se je specializiral za priredbe književnih svetov s konca devetnajstega stoletja. Po Conanu Doylu in Julesu Vernu so se zdaj poklonili še Bramu Stokerju. Ne samo, da se štorija suče okoli mita o vampirskem grofu, kakršnega si je zamislil dotični irski pisatelj, igramo kar enega od njegovih likov: profesorja Abrahama Van Helsinga, proslavljenega lovca na krvosese. Toda zaplet ne sledi knjigi, saj si nesmrtni Transilvanec z rabo starodavnih egipčanskih ritualov prizadeva obuditi od mrtvih svojo srednjeveško ljubezen, zaradi česar ugrabi Van Helsingovo prijateljico.



Arkadnih delov oziroma kakršnekoli rabe refleksov igra ne pozna. Kar seveda ni očitek, saj znajo taki elementi v klasičnih pustolovščinah kvečjemu najedati.

Sherlockove dogodivščine iz omenjenega studia so bile v večini pogledov nenavdušujoči izdelki. Na žalost so avtorji zvečine spremenili le tematiko, ne pa tudi značaja, kar se pokaže koj na začetku. Igra se namreč odpre v viktorijanskem Londonu, ko togi glavni junak prejme pismo. Ker so grafični motor, vmesnik, zabeležke in dolgočasno vzdušje identični kot poprej, edinole v črn plašč odeti glavni lik nakazuje, da tole ni primer slavnega detektiva. Je pa res, da je Dracula po novem tretjeosebnica, kar je plus za privlačnost. A čeprav je tekom pustolovščine dosti več tipičnega kombiniranja in uporabe predmetov, kot smo jih vajeni od Ukrajincev, le-ti ne morejo mimo takih in drugačnih 'naprednih' ugank. Avtorji so z njimi prav obsedeni, saj se z matematičnimi, besednimi, kemijskimi, glasbenimi, logičnimi, geometrijskimi ... puzlami srečujemo na vsakem koraku. Nekatere enigme so rešljive samostojno, za večino pa moraš poprej skrbno prečitati zapiske in smiselno povezati drobce namigov. Orehi so dosti raznoliki in v splošnem še kar posrečeni, vendar sem prepričan, da veliko ljubiteljem zvrsti ne sedejo. Poleg tega se zdi, kot da so si najprej zamislili poldrugi ducat ugank, preostanek pa je le okvir. Da so na tak način zaklenjene sleherne duri od Londona prek Kaira in Dunaja do Romunije, pač ne deluje najbolj 'življenjsko'. Kot tudi ne 'sherlockizem', da glavni junak noče zapustiti lokacije, ker ve, da še ni našel vseh predvidenih predmetov ali sledi.

Ampak nadstandardni miselni izzivčki niso težava igre. Najizrazitejši minus je interakcija oziroma sodelovanje z okolico, ki pogrne na vsej črti. V dobršni meri je kriv vmesnik, ki samodejno spreminja kazalec (rokica ali uč) in zato pozna en sam klik. Da ne moreš pogledati niti predmeta v inventarju, niti zadeve, ki jo 'uporabiš', ali poskusiti uporabiti nečesa, kar je samo za pogled, je izredno omejeno. Dodatek k zarukanosti je Van Helsingov neprestani "Useless!" za vse eksperimente, ki niso enoznačno pravilni. Pri tem se pogosto primeri, da bi lahko brez težav nekaj naredili na najmanj dva načina ali uporabili različne predmete. Toda snovalci so si zamislili le eno pravilno možnost in celo vrstni red, vse ostalo pa je enostavno 'nekoristno', praviloma brez kakršnihkoli povratnih informacij. Nasploh se opazi, da ekipa ni vešča klasičnih avanturističnih zagonetk, zato so ideje in kombinacije nerodne ter bolj pritičejo kakšni zafrkantski igri kot takile resni. Nemalokrat sem kak oreh strl čisto po sreči, s slepim klikanjem z vsem na vse. Le kako bi drugače pogruntal, da je moč iz dveh prest, folije in lepila ustvariti ponaredek ključa? Podobnih primerov je nemalo in najhuje je, da moramo za najbolj preproste rezultate često postoriti vse mogoče.



Nekaj krst, trupel in klavniških prizorov ne pripomore k vzdušju. Ljubitelji grozljivk zato niti pomislite ne, da bi vas utegnila igra zanimati. Bramovo legendo okoli Vlada Tepeša bi lahko izkoristili dosti bolje.



Nekatere uganke so samostoječe in zahtevajo zgolj inteligenčni količnik (ali vsaj potrpežljivost za preizkušanje), druge pa branje pisem in knjig ter pregledovanje okolice za migljaji. Besedila vseeno ni toliko kot v pripetljajih londonskega detektiva.

Je igra zaradi tega težka? Spočetka sem se kar lovil, kajti na vsaki lokaciji lahko poberemo več predmetov brez vsakršnega trenutnega smisla, kar je pomenilo finomehanično prečesavanje zaslona. Neprečitavši priročnik sem šele kasneje ugotovil, da preslednica osvetli vse vroče točke, s čimer se zagljenost takoj prevesi v drugo, za moje pojme goljufivo skrajnost. Eno in drugo je neumno in glede na število iger, ki so jih avtorji že naredili, bi pričakoval dosti več žanrske izkušenosti. Tako je Dracula: Origin resda zanimivejša od Holmesov, a še vedno podpovprečna predstavnica svoje sorte, ki jo tarejo nedopustne elementarne težave. Fabula ni nič posebnega, ozračje pa je tako kot v predhodnicah: duhamorno in melodramatično. Niti sledu o srhljivosti.

LordDracula in Febo van Helsing nedoživeto glodata krvavice v česnovi omaki.

60 nekaj miselnic je izvirnih ✔ nizka cena ✔ neumen vmesnik ✖ manko povratnih informacij ✖ večkrat za lase privlečeni problemi ✖ prenenaravna oziroma za marsikoga moteča gostota logičnih ugank ✖

Frogwares



Konji v službi vampirja se seveda ne zadovoljijo z navadnim ovesom, marveč ga je prej potrebno pomočiti v kri. Na žalost veliko ugank ni tako logičnih. Bomo kdaj ugledali avanturo z dobrimi problemi, rešljivimi na več načinov?

PLANTRONICS



Multimedijske slušalke Plantronics Audio 365

Vrhunska gaming slušalka za odličen stereo zvok. Izredno lahka in udobna. Nastavljiv obroč slušalke. Mikrofon izniči vse šume okolja. Regulator glasnosti in mikrofona.

Priložena PC igra: Guild Wars.



34,99 € 8.385 SIT



Logitech

Igralni volan Logitech Formula Force EX

Volan za računalnik z močnim in natančnim povratnim odzivom, 2 pedali za pospeševanje in zaviranje, 12 tipk za pomožne funkcije, ki se jih da poljubno nastaviti, D-Pad, USB priklop in gumijasta podlaga.

69,99 € 16.772 SIT



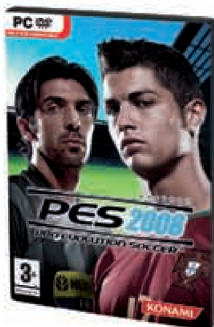


Laserska miška Canyon CNR-MSL6

Odlična laserska žična miška za gamerje in tiste, ki cenijo kvaliteto, natančnost in hitrost. Nastavljiva ločljivost do 1600 dpi. 6 nastavljivih gumbov. USB priklop.

14,99 € 3.592 SIT

PC DVD-ROM



PC igra

Pro Evolution Soccer 2008

19,99 € 4.790 SIT

PC DVD-ROM



PC igra

Age of Conan

Sims 2: Deluxe

45,99 € 11.021 SIT

PC plus®

Core2 Quad 2,5 GHz

640 GB hdd

3 GB ram

Računalnik PC Plus Draco III

Procesor Intel Core2 Quad Q9300 2,5 GHz, pomnilnik 3 GB DDR2 800 MHz Mushkin, trdi disk 640 GB sata2 16 MB, LabelFlash DL DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica ATI Radeon HD4870 512 MB GDDR5. Napajalnik 600 W, ventilator 120 mm. Čitalec kartic, eSATA priključek, firewire, GigaLAN, zvočna kartica 7.1. Garancija 2 leti.

999,00 € 239.400 SIT







BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

BIG BANG d.o.o. - SKUPINA MERKUR. Ponudba velja od 15. 07. 2008 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1 € = 239,64 SIT

The Chronicles of Narnia:
Prince Caspian

Navi je od umetnega dihanja čisto posinjela, ampak Kaspijanu oživljanje nič ne pomaga.

56 raznolik nabor nalog in aktivnosti ✔ kup različnih likov ✔ samozavesten tok štorije ✔ nizka cena (17 evrov) ✔ igranje bi bilo užitek … ✔ … če ga ne bi totalno raztrgal roj krvoločnih hroščev ✖ bedna umetna pamet ✖ uganke se obrabijo ✖

Traveller's Tales / Disney Interactive

Igra po Levu, čarovnici in omari (Joker 149, 70; id na stranki 2099) je bila razgibana pustolovska akcijščina, ki je presegla pričakovanja. Taisti avtorji so zdaj scoprali še Princa Kaspijana in na škatlo navrgli, da igraš z nič manj kot dvajsetimi liki. Bo kar držalo. Medtem ko si se v Omari ukvarjal le z otroci Adama in Eve, se zdaj četverici poleg samoumevnega Kaspijana pridruži cel pravljični bataljon. Škrat, bojevit mišjak, velikani, minotavri, kentavri, grifini, satiri – vsako bitje je na svoj način posebno in že kje uporabno. V druščini so navadno kaki štirje in med njimi prosto preklapljaš, čeprav spet manjka učinkovito označevanje za lažjo izbiro. Enako leseno je jemanje na muho med streljanjem, s čimer imata težave predvsem Kaspijan in Suzana. Trirazsežno pojanje naokoli in fiksna kamera zelo spominjata na prvenec, enako lahko v družno igranje kadarkoli uleti prijatelj. To je osvežitev po tumpastih računalniških likih, čeprav sovražniki goljufivo vedo, kateri striclji ubogajo človeške možgane, in jurišajo naravnost nadnje. Abakoidneži so pri tem uporabni kot strgane japonke. Čeprav se trudijo udarjati in se prizadevno zapletajo pod noge, so grozno neučinkoviti. Zato zalega vztraja, dokler je ne zatolčeš lastnoročno. Premaganci razen življenjskih srčkov za sabo puščajo fensi orožja, vendar so ta uporabna le kratek čas, nakar si spet pri svojih starih pipcih. Škoda, ker so s tem po nepotrebnem poinvalidili obetajoč frpjski pridih. Naokoli so poskrite skrinje z bonusi, ki jih odklepaš z zbranimi ključi. Smešno je le, da bikovske mišice težkega pokrova ne odprejo nič prej kot ročice drobne deklice.

No, na take malenkosti ob živahnem scenariju hitro pozabiš. Dogajanje je razprostrto skozi ves film, vključi pa še kup svojih, razširjenih domislic. Pričneš v davnini z branjenjem gradu Cair Paravel, nakar sledi časovni preskok h kraljevski deci, ki kolovrati po plaži. Pomagaš ji pri iskanju daril v obrežni votlini, potem nekaj časa pohajkuje po gozdu, preganja vojake in v mreže lovi medvede. Taborništvo ne traja dolgo, saj se mulci kmalu spajdašijo s Kaspijanom in okrepljeni navalijo na Mirazov grad.

Tepež in raziskovanje sta ves čas prepletena z ugankami, ki so povečini stikalne, sestavljalne in tarčo zadevalne, občasno pa naletiš na kaj malenkost naprednejšega. Vroče točke so vnovič označene z zgovornimi ikonami, tako da je vodenje za roko močno in vseobsegajoče. Če vseeno ne veš, kaj bi, so posamezne naloge vedno nanizane v meniju. Nekatere sekvence, recimo reševanje škrata pred utopitvijo in boj proti oživitvi ledene čarovnice, so časovno omejene. Tudi pri cufanju s telmarinskimi vojaki je treba pogosto paziti na zvonarje, se najprej lotiti praporščakov in podobno.

Miks elementov je čisto v redu zamišljen in solidno izveden, tako da bi si zaslužil oceno krepko čez sedemdeset – če ga avtorji ne bi mastno pokronali drugje. Igra je namreč tako nestabilna in polna tehničnih napak, da se je Aslan usmili. Najbolj nesrečnim, recimo Snetiju, kljub nindža mašini otrdi že med zagonom. A čeprav so ti zvezde naklonjene in špil uspeš pognati, nisi varen pred podpasnimi. Nikoli ne veš, kdaj bo kako stikalo zatajilo in se duri, ki so ključne za napredovanje, ne bodo odprle. Ali da kratko malo ne bo vojakov, ki bi jih moral natepsti! Vroče točke izginjajo, akcijske sekvence omedlevajo v zmrznjeno temo, mestoma se špil odloči, da bo kazal le zaslon z nastavitvami tipk in nič drugega. Reset, reset in še enkrat reset. Prav tako ga nisem z nobeno metodo prepričala, da bi zaznal joypad. Živa žalost je toliko hujša, ker ob Disneyjevi neaktivnosti in manku uradnih forumov sumim, da popravka nikoli ne bo.

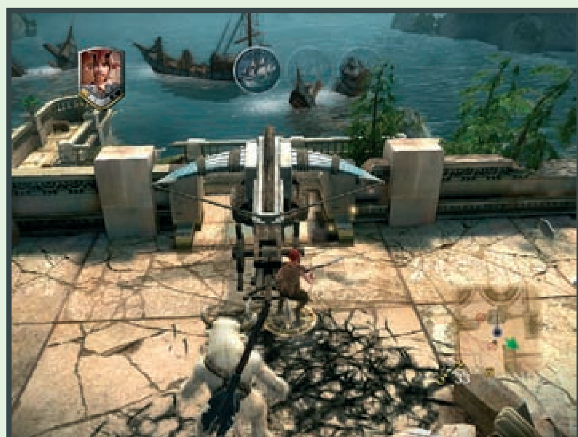
Očitno so avtorji iz Traveller's Tales, ki so prejšnji mesec recimo ustvarili nadvse simpatičnega Lego Indyja (J179, 80), tu sedeli za tekočim trakom in brez predanosti spacali še eno od strašnosti za police supermarketov. Glede tega se ne bi toliko sekirala, če ne bi šlo za narnijsko igro, katerih serija se ni začela kot povprečna licenčna smet. Princ Kaspijan to ni, toda kaj mu pomaga naprednost, če je zaradi mrčesa neigralen?



● Velikani so močni, a hkrati kratke pameti. Za usmerjanje jih je treba zato zajahati. Konji so hitrejši in okretnejši, od vseh najboljši pa so kentavri.



● Peter poleg meča vihti kavelj z vrvjo. Čeprav je hudo nenatančen, brez njega ni plezanja po pobočjih in vleke oddaljenih predmetov.



● Pri eni od nalog je treba z balisto potopiti zavojevalsko ladjevje, ob čemer te stalno špikajo sovražne osti.



● Prižgane bakle so nujna zaščita pred netopirji in žuželčjo golaznijo. Po njej otročad brodi bosih nog. Bljak!



E-KUPON
NIMBUS

RAČUNALNIŠKE IGRE - PLAYSTATION 2 - PLAYSTATION 3
XBOX 360 - NINTENDO DS - NINTENDO WII - ZAPISLJIVI
MEDIJI - PSP - RAZLIČNA ROBA, POVEZANA Z IGRAMI

IGABIBA.JOKER.SI

BAD COMPANY









Pripravite se na zlato mrzlico! Ljubitelji akcije in igralci z vsega sveta boste dobili priložnost, da se pridružite četi 'B' na razburljivih in včasih ne ravno častnih nalogah. Te vas bodo popeljale v puščave, mesta in gore, kjer si boste napolnili žepe. Doživeli boste uničujočo taktično moč v enoigralski kampanji ali pa se na spletu pomerili v večigralski akciji, ki jo lahko izkusite samo v Battlefieldu.

64,00

BOURNE CONSPIRACY



65,00

SIMS 2: IKEA STUFF



14,50

NASCAR 09



65,00

OSEBNI RAČUNALNIK

Uefa Euro 2008	27,00
Race Driver Grid	40,00
Need for Speed Pro Street	27,00
Battlefield 2: Complete	42,00
World of Warcraft: Battle Chest	34,00
Unreal Tournament	41,00
Mass Effect	37,00
Crysis	37,00
Sims 2: Deluxe	42,00
Team Fortress 2	27,00
Fifa Football 08	14,50

PLAYSTATION 2

Nascar 09	46,00
Medal of Honor Complete	42,00
Singstar R&B + mikrofona	55,00
Gran Turismo 4	19,00
Uefa Euro 2008	37,00
Jumper Griffin's Story	43,00
Juiced 2	24,00
GTA: Vice City Stories	28,00
Black	24,00
Nhl 08	18,00
Tekken 5	19,00

PLAYSTATION 3

Lego Indiana Jones	65,00
Army of Two	65,00
GTA IV	66,00
NFS: Prostreet	33,00
Fifa Street 3	65,00
Burnout Paradise	66,00
Half-Life 2: Orange Box	33,00
Club	50,00
Civilization Revolution	65,00
NBA 08	63,00
Assassin's Creed	67,00

XBOX 360

Burnout Paradise	63,00
Frontlines: Fuel of War	65,00
C&C: Tiberium Wars	35,00
Uefa Euro 2008	64,00
Fear Files	30,00
Halo 3	70,00
Fifa Street 3	63,00
Army of Two	65,00
Devil May Cry 4	60,00
NHL 08	35,00
Pro Evo Soccer 2008	35,00

IMPERIUM ROMANUM: CONQUEST OF BRITANNIA

Nedolgo tega, v Jokerju 176, je gradbeno-upraviteljska simulacija Imperium Romanum bolgarskih razvijalcev Haemimont dobila solidno oceno 75. Izpiljenost in samosvoj sistem podnalog sta zadovoljila lep del občestva, posledično pa tudi žepe programerjev in založnika. Zato ne preseneča hitrost izdaje prvega uradnega (nesamostojnega) dodatka, kjer osvajamo britansko otočje in si ga lahko privoščimo že za petaka.



● **V dodatku smo upravičeno pričakovali vsaj kakšno novo stavbo, rastlino ali dobrino, kar pa ostajajo pobožne želje.**

Žal pa malo denarja pomeni malo muzike. Namesto orenk kampanje in še kakih sladkorčkov dobimo le štiri scenarije med vsake medsebojne navezave. Conquest of Britannia nas tako odloži v Londiniumu (Londonu), Eboracumu (Yorku), Aquae Sulisu (Bathu) in na obronkih Hadrijanovega zidu, ki je varoval civilizirane jupitrove ritolizce pred barbarskimi protoškoti. Nič ne rečem, scenariji so dodelani in zanimivi, zemljevidi razgibani in podnaloge sveže. Toda vse ostalo je do pike enako, saj ne dobimo niti ene nove stavbe, poklica, enote, dobrine, šavja ... Nič. Celo oljke in trte veselo rastejo v brozgi na severu. Drugače povedano – natanko to, kar je bilo očitano originalu. Premalo vsega že od začetka. Da je cmok v grlu še večji, je izšel že drugi dodatek po povsem enakem principu, le da je postavljen v šumave Germanije, bolje pa ne kaže niti prihajajočima paketkoma s kolonizacijo severne Afrike ter Cezarjevo državljansko vojno.

Takle evolucijski pristop podajanja nadgradenj te sicer res manj udari po žepu, ampak tovrstne razširitvice so enostavno žalost in jih bodo kupovali res samo največji natepači Imperium Romanum. ***Yohan***

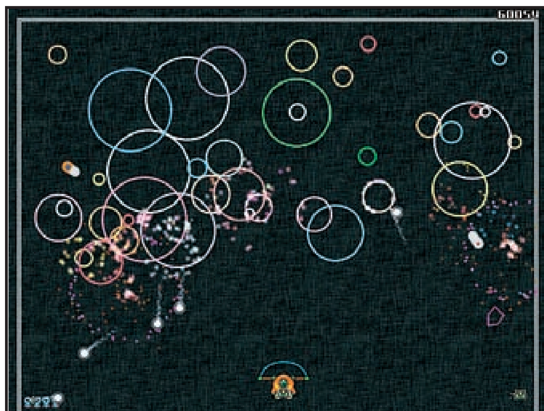
Kalypso **5 EUR**

BREAKQUEST

Breakout je ena bolj znanih iger sploh in če je ne poznate, se lahko imate mirno za igričarsko detece. Gre za odbijanje žogice v opeke na vrhu zaslona s ploščo, ki jo pri dnu premikate levo in desno. Ker gre za 32 let staro zadevo, je koncept videl že vse mogoče, s trirazsežnostjo in odbijanjem rastoče krogle v krdela perutnine vred. Toda Španec Felix Casablancas je v zasičenem žanru z BreakQuestom ustvaril presežek. Klasičnemu razbijanju ceglov je dodal simpatično fiziko in samosvoj slog ter dobljeno naredil hkrati prijazno ter zahtevno.

Najbolj opazna je prav dodelana fizika. Ta skrbi za realistične trke žogice ob opeke, zaklopke, vrtavke, gugalnice, mline in še dostikaj, prav tako pa omogoča, da opeke niso statične, temveč lahko visijo na vrveh ali so zvezane v gibljivo mrežo. Za nameček je moč spreminjati obliko žogice in odbijača, avtor pa je dodal premeteno možnosti vklopa gravitacije z držanjem desnega desnega miškinega gumba. S tem povlečemo žogico proti dnu ekrana, kar elegantno reši stalno zagato breakoutov, namreč pomanjkanje vpliva nanjo. Prisotni so še ustaljeni bonusi ter malusi, ki vplivajo na obnašanje žoge in odbijača, ter nekaj orožij, vsako z lastno mehaniko delovanja.

Toda BreakQuest je privlačen zlasti vsled enkratnega oblikovanja nivojev, ki so zmerom izkušnja zase. Eden poustvarja Space Invaderje, drugi otroško sestavljanko, tretji kristalni lestenec. Felix je ustvarjalnost spustil z vajeti in ustvaril kup stopenj, kakršnih v žanru še ni bilo. Vzdušju več kot le pomagata razgibana glasba in zvok skupine Maniacs of Noise, saj elementi ob trku marsikje zvenijo uglašeno z glasbo, s čimer rahlo luminesovsko ustvarjajo drobce melodij. V navezi s prečiščenim grafičnim slogom je BreakQuest nadvse lep.



● **Ustvarjanje rahločutnih kristalnih melodijic s pokanjem pisanih mehurčkov je eno meditativnejših početij v igri.**

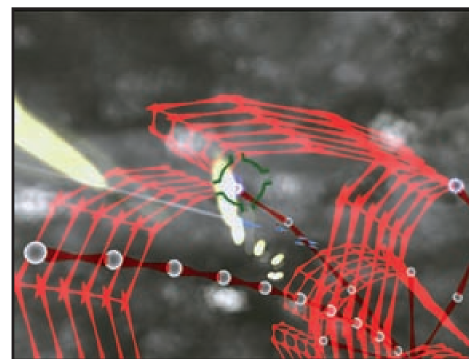
Vsebine za svoj denar ponuja dosti, saj zgolj odklepanje vseh stotih nivojev v odbiti kampanji, kjer rešujemo ljudi pred obškatelnim poneumljenjem, na srednji težavnosti traja kakih pet ur. Ampak po tem žura ni konec, saj se lahko kadarkoli lotimo načina arcade, kjer do poslednje nadrobnosti določimo, kako želimo igrati.

Škoda, da nekaj nivojev igralnost žrtvuje na račun sloga, saj so po nepotrebnem zateženi, včasih pa je dogajanje preveč kaotično, da bi lahko predvidel pot žogice. Prav tako je BQ primernejši za krajše doze kot za daljše seanse. Vseeno pa gre za odličnico, s katero se lahko varno zabavajo mati ali otroci, sami pa dosegate rekorde na višjih težavnostih. Dobite jo na www.nurium.com ali natlačenki 178. ***Vandrovec***

Nurium **20 $**

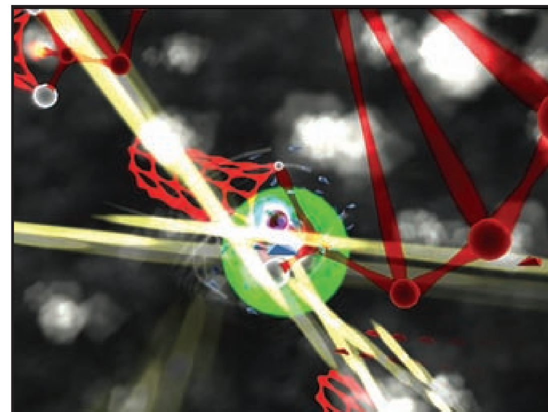
EMPYREAL NOCTURNE

Empyreal Nocturne *(www.empyrealnocturne.com)* je zastonjska, kratka eksperimentalna igra, ki je bila med neodvisnicami deležna precejšnje pozornosti, krona njenega uspeha pa je nagrada na Independent Game Festivalu za najboljši študentski projekt. Gre za samosvojo združitev 3D vesoljske streljanke oziroma legendarnega Panzer Dragoona s saturna in art hita Shadow of the Colossus. Skozi tri kratke spopade z velikanskimi členastimi 'hidrami' vodimo plovilce, ki nasprotnike visoko med pustimi, sivimi oblaki člen za členom uničuje s pomočjo krdela ptic. Tem lahko ukažemo obkrožanje plovila, da vas branijo pred letečneži, ki jih nad vas pošiljajo hidre, z njimi napadamo šibke točke monstrumov in jih žrtvujemo za pospešek ali zdravljenje. Brez tega ne gre, saj vas hidre zasipavajo z ognjem – če se neprevidno preveč približate, jih koj dobite po nosu.



● **Gigantske hidre po nebu plovejo z vzvišenostjo titanov, brez ozira na vas. Dokler ne padejo.**

Vmesnik je odličen, saj je vse izpeljano brez nazaslonskih pokazateljev. O zdravju vas igra obvešča s spremembo celotnega videza, miškin kazalec nevsiljivo pove, ali je naciljani člen hidre v dosegu, proti naslednji tarči pa vas vedno samodejno usmerja kamera. Občutek pri igranju in nadzor se tako docela skladata z varčnostjo splošnega videza igre. Grafika je sestavljena iz enostavnih modelov, kontrastno rdečih hider ter modrega igralca na ozadju krasnega, temačnega neba. Hidre dostojanstveno plujejo po nebu in se ob uničenju spektakularno sesedejo same vase; ko ste poškodovani, postanejo barve nasilne in gibanje zabrisano; po zvočni plati pa dogajanje spremljajo le piš vetra, zvoki bitke in minimalna glasba z zamolklimi udarci bobnov. Enkratno in zapomnljivo.



● **Zaščitna formacija krdela v akciji. Preden jo skupite sami, ker ste prilezli preblizu, vas ptice branijo z lastnimi telesci.**

Žal je Empyreal Nocturne le eksperiment, ki ga končaš v nekako dvajsetih minutah, je lahek in ne deluje pod Visto. Hkrati pa je nastavek za obsežno, široko zastavljeno in odlično igro. Kaj vemo, morda se ponovi zgodba z Narbacular Dropom, ki se je izlegel v odlični Portal! ***Vandrovec***

Double Hawk Games zastonj

MARK OF CHAOS: BATTLE MARCH

Realnočasovna strategija Markova zmeda, postavljena v Warhammerjev srednjeveški namesto futuristični svet, pri rulji kljub kvalitetam ni naletela na topel sprejem. Celo Aggressor se je nekaj pritoževal nad njo, toda zanj itak vemo, da je siten, če ga med tekom na Golovec ne napade vsaj en PINJAV-PINJAV vesoljski ork. Zato je čudno že, da je dodatek Battle March sploh izšel, kaj šele, da je na voljo v nesamostojni obliki, za katero potrebuješ Mark of Chaos. Inačica za xbox 360 recimo vsebuje celoten izvirnik. Je pa res, da je dražja. In konzolna, ojej.

Prodajna puhlica za na zadnjo stran ovitka je vodenje zlobnjaških orkov + goblinov in temnih vilinov v spodobno dolgi novi kampanji, ki se odvija na enak način kot prej. Povezana je z zgodbo o besnem osvajanju, ki ni slaba, čeprav je zmetana skupaj malo na hitrico. Igranje je enako MoC: zopet nadzorujemo skupke enot, posamezni so le heroji, ki frpjsko napredujejo in se s sovražnimi junaki spoprijemajo v dvobojih eden na enega. Temu ustrezno orkogoblini in temni ostrouhci niso baš prelomni. Malo je že treba spremeniti taktiko zaradi večje usmerjenosti v magijo oziroma sekiraštvo. A navzlic številnim imensko novim enotam pozabi, da bi ure in ure študiral nove pristope ter prijeme, saj so bolj kot ne goli odbliski prejšnjih arhetipov. Poleg kampanje, v kateri razen orkom in vilinom komandiraš ljudem, so na voljo še posamezne bitke in multiplayer, kjer znova pride do izraza to, kako za omejen cekin sestaviš armado.

Srčika razširitve so zato daljši in težji nivoji, ki so s svojimi mnogimi nasprotniki izziv celo, če se odločiš za najnižjo zahtevnost. Battle March je namreč namenjen tistim, ki so dodobra zaobvladali izvirnik in so vajeni tega, da na stopnjah ni mogoče shraniti položaja, niti ni nadzornih točk, zaradi česar ne bodo razčesnili monitorja, ko jih bo po dvajsetih minutah truda na koncu ukinil kak zloben coprnik.



● **Takole bržda na nas, običajne ljudi, gledajo velmožje tipa Bush, in klikotajo v tri pirovske. Samo to je kurc, ker ni opcije save/load.**

Predani markofchaosarji bodo tako z Bojnega pohoda odnesli nekaj dragotin. A celo oni se bodo počutili malce nelagodno ob odsotnosti kakorkoli bistvenih novosti in popravkov starih napak, kot so nevažna faza razporejanja enot pred bitko, povprečna umetna pamet in dooolga včitavanja nivojev ne glede na strojno moč tvoje mašine. Še en rutinski dodatek. ***Sneti***

Namco Bandai 20 EUR

SPORE CREATURE CREATOR

September, ko izide ena najbolj pričakovanih iger, Spore Willa Wrighta, je še daleč. A pred nami je že njen prvi, hmnja ... ne moremo ravno reči samostojen dodatek, pač pa neodvisen del, ki so si ga avtorji zamislili kot predhoden rajc. In, zakaj pa ne, malo predmolže.

Za desetaka naše ali čezlužne valute v EAjevi trgovini na *http://eastore.ea.com*, za kar potrebujete kreditno kartico, dobite zaslon s kepo glini podobne snovi, 228 različnih telesnih delov ter orodje za preizkušanje končnega videza ter obnašanja bolj ali (sčasoma) manj invalidnih bitij. Ne manjkajo niti pomoč pri učenju, zajem slik z izvozom avatarja in širjenje načaranih rezultatov po vsemreži. Vmesnik poznamo iz ostalih simovskih stvaritev, zato težav pri večini ni pričakovati. Srčkano vzdušje seka, kamera se vrti gladko. Sistem povleci-in-spusti je prelomno enostaven tako na gnetljivi kepi, kjer živalicam določimo osnovno obliko, barvo života in nastavke za ude, kot kasneje pri nebroju tentakeljnov, ki jih je iz osnovnih preddoločenih formacij moč prilagoditi v skoraj karkoli. Na ta način hkrati zakoličimo lastnosti beštijic, kot so način prehranjevanja, zdravje, vid, hitrost, napad, jebozovnost in podobno. Vendar bo to prišlo do izraza šele v polni inačici Spore. Za bolj nespretne je v šparovčku ducat in pol predpripravljenih nakazic, ki jih lahko nadgrajujemo ali nam le dajo ideje, v katero smer se iti Boga. Frankenštajna nato pošljemo v areno in simuliramo čustva ter dejanja: veselje, nezadovoljstvo, jezo, besno napadalnost, paritvene plese, poskakovanje, avtofelacijo (saj ne) ...

Za desetaka SCC ni bagatela, zlasti ker težko verjamemo, da se bo to kaj poznalo na ceni končnega izdelka. Odiranje pa tudi ni. Itak lahko najprej sprobate brezplačni, časovno neomejeni demo (imate ga tudi na natlačenki), kjer razpolagate le s četrtino funkcionalnih kosov trupel. ***Yohan***

Maxis / Electronic Arts 10 EUR



● **Kombinacij barvnih vzorcev je na tisoče in rezultati so včasih prav zabavni.**

Geforce GTX 280 in radeon HD 4850

Grafikarski tvornici sta se ob začetku poletja udarili z vnemo, ki je ne pomnimo niti iz najbolj konkurenčnih časov. Kartice so letele z leve in z desne, sredi vsega pa se vnovič znajde Luni.

S prihodom vročine je v glavah Nvidijinih in AMDjevih grafikarjev nekaj kliknilo. Oba tabora sta brez velikega pompa in najav pričela bljuvati kartice s tako ihto, da ji je bilo moč komaj slediti. Najprej je udarila Nvidia s težko pričakovanimi geforci serije 200, nekaj dni zatem je AMD razkril ljudski 4850, po vsega nekaj urah je priletela najava geforca 9800 GTX+, nato spet radeon 4870 ... Kot bi se znašli sredi igre med dvema ognjema, le da sta bili moštvi sestavljeni iz kiborgov s po petimi rokami, porkamotorka!

Na nas je zdaj, da ugotovimo, katere novinke ponujajo največ za svoj denar. Začenjamo z znanilcema novih družin, radeonom HD 4850 in geforcem GTX 280.



AMD je RV770 privoščil nadgrajen zvok, zato 4850 skozi HDMI pošilja osemkanalni zvok LPCM. Na dolby trueHD in DTS-HD še čakamo.

Goljat ...

Pristop k razvoju čipov se med Nvidio in AMDjem ne bi mogel bolj razlikovati. Prva se drži starega recepta, ki jim je v petnajstih letih obstoja prinesel uspeh in prevlado. Snujejo velike, zmogljive sredice, od katerih je vsaka zapletenejša in zajetnejša od prejšnje. Novi čip po tradiciji najprej zapečejo na kartico najvišjega ranga, nakar ga zlagoma skubijo, obrezujejo in vdelujejo na cenejše izvedenke. Tega pristopa se je njega dni držal tudi ATI, vendar so pod AMDjevim vodstvom naredili obrat. Zastavili so si cilj izdelovati srčike za mase, se pravi modele za 200 do 300 dolarjev, ki se trudijo ponuditi kar se da veliko za cekin. To AMDju daje prednost v najbolj priljubljenem srednjem razredu, a jih hkrati dela podrejene v luksuznem. Za zoperstavljanje ta hudim geforcem se zato zanašajo na parjenje več jeder, česar primer je HD 3870 X2.

Proizvajalca sta se svojih načel tudi tokrat držala kot sestradana Idrijca porcije žlikrofov. Nvidijino jedro s kodnim imenom GT200 je prečiščena materializacija ideje o mega procesorjih – je daleč največji kup tranzistorjev, kar jih je kdaj krasilo grafične kartice. Kolos z 1,4 milijardami tranzistorjev (!!!enaena) je približno šestkrat večji od dvojedrnega core 2. Zanimivo je, da ga izdelujejo v stari, 65-nanometrski tehnologiji. Navedoma zato, ker bi bil prehod na novo litografijo ob predstavitvi tako kompliciranega čipa preveč tvegan. Rezultat je podatek, da iz ene 300-milimetrske plošče silicija dobijo vsega 94 getejev, zaradi česar so dragi kot žafran. Za primerjavo: Intel iz istega kosa s 45-nanometrskim procesom iztisne skoraj 2500 atomčkov!

In s čim hudiča so zafilali vsa ta pretikala? Z medpomnilnikom že ne. Največji del jih je dejansko namenjen procesiranju. Prevladujoči delež sredice zaseda deset grozdov TPC (Texture/Processor Cluster), od katerih je vsak sestavljen iz treh skupkov senčilnih enot. Končni seštevek procesorčkov je 240, medtem ko jih je prejšnji težkokategornik G92 vseboval 128. GT200 zato v enakem časovnem obdobju obdela do 87,5 % več podatkov kot G92. Sama zasnova kalkulatorčkov se drugače ni spremenila. GT200 se posla loteva enako kot prehodnik in podpira iste standarde. DirectX 10.1 za Nvidio še naprej ostaja neznanka.

Na teksturnem koncu je zaznati relativen manko premikov, saj je prirastek zmogljivosti za lepljenje slik glede na konanske mišice procesorske sredice dokaj skromen. GT200 uporablja enake bloke kot 8800 GT in 9800 GTX, se pravi, da je razmerje med naslovnimi in filtrirnimi enotami znotraj teksturirnikov ena proti ena. Novinec se od predhodnikov razlikuje po razmerju med številom procesnih ter teksturnih pogonov. GT200 skupno vsebuje 80 maličnikov sličic, kar je natanko četrtino več kot G92. 87,5 proti 25 – opazite trend? Vzrok za tako razhajanje prirastkov je Nvidijino predvidevanje, da bo moderne špile vedno bolj omejevala hitrost obdelave senčilnih učinkov in ne toliko teksture, zato čipe prilagajajo temu. Mimogrede, AMD je to storil že z radeonom 2900 XT.

S pomnilniškega vidika se ni spremenilo veliko. Ramniški krmilnik ostaja enak, se pravi razdeljen v neodvisne 64-bitne kose. Neoskubljeni GT200 jih vsebuje osem, kar da skupno širino vodila 512 bitov. Kontroler podpira pomnilnik GDDR3, GDDR4 in navedoma tudi GDDR5, vendar so na karticah ta čas v rabi le rami GDDR3. Takisto identičen je pogon za odšifriranje videa, iz geforca 8800 GT dobro znani purevideo HD.

... in David

AMDjevo jedro RV770 se na papirju ne more primerjati s črno-zelenim mogotcem. Toda po drugi strani ni majhno po nobenih standardih, saj vsebuje 956 milijonov pretikal in je vsled manjšega, 55-nanometrskega proizvodnega procesa cenejše za izdelavo. Obenem pa so AMDjevi senčilniki vse prej kot preprosti. Enote se od Nvidijinih razlikujejo že na najbolj osnovni ravni. Medtem ko posamezen geforcev senčilniški blok naenkrat obdeluje le en ukaz, jih skupki v radeonih v najboljšem primeru hkrati meljejo pet. In ker jih je v čipu skupno 160 (predhodnik: 64), je to pod idealnimi pogoji enako, kot bi vanj zapekli osemsto senčilnikov!

Težava pri vsem skupaj je to, da je izkoristek potenciala preveč vezan na kopico 'ampak', 'ko' in 'če'-jev. AMDjeva arhitektura ni slaba in je načeloma bolj učinkovita od Nvidijine, a njene teoretične zmogljivosti kljub temu nimajo dosti zveze z resničnostjo. Kar se novosti tiče, je situacija podobna kot pri GT200. Kot je bilo rečeno že ob predstavitvi DirectXa 10, Microsoftova določila razvijalcem čipov ne puščajo veliko manevrskega prostora. Prave spremembe v izvršilnih enotah bomo dobili šele ob prihodu DX11, dotlej pa proizvajalca optimizirata obstoječe rešitve. RV770 tako ponuja večidel enake zmogljivosti kot prej RV670: podporo v praksi neobstoječemu DirectX 10.1, izven xboxa 360 nikoli uporabljeni teselacijski pogon ...

AMDjevi možje v belem so tako pri HD 4850 najbolj navdušili z izboljšavami na področju glajenja robov. Radeoni 2000 in 3000 v tem pogledu niso najbolj blesteli, dočim strojne izboljšave družino 4000 postavljajo na gladilni prestol. Pri mehčanju vrste MSAA novinci prikažejo najmanjši padec zmogljivosti med vsemi sodobnimi grafami!

Prav tako je impresivna nadgradnja teksturirnikov. RV770 jih vsebuje štirideset, kar da razmerje štiri proti ena v primerjavi s procesirnimi pogoni. AMD je torej še agresivnejši, kar se tiče nagibanja k senčilni zmogljivosti. Po drugi strani pa inženirji zatrjujejo, da so s hudimi optimizacijami teksturirnike naredili za do 70 odstotkov bolj učinkovite kot v čipu RV670 in

da je dejansko razmerje zato manjše (se pravi bolj v prid obdelavi tekstur). Kaj natanko so storili, nočejo izdati, povedali so le, da je ena od izboljšav podvojitev prepustnosti teksturirnega predpomnilnika na 480 GB/s.
Malce nepričakovanega 'razvoja' je bil deležen pomnilniški krmilnik. Če še pomnite, je ATI pred leti predstavil svoj obročni ramniški vmesnik (članek Atijeve novinke v Jokerju 148, id na stranki 1983) z gromozansko notranjo in zunanjo prepustnostjo. Svojčas so bili na ta dosežek hudimano ponosni, in to upravičeno. Kontroler so pridoma uporabili na vseh visokozmogljivih radeonih, od modela X1800 naprej. Tolikanj bolj čudno je, da so z RV770 storili korak nazaj in uporabili navaden, 256-bitni točkovni krmilnik. Razlog bržkone tiči v zapletenosti dosedanjega vmesnika in dejstvu, da so pri RV770 šparali, kjerkoli je bilo mogoče. Stavim, da bo obročnež spet videl rabo. Nekega dne, ko bo AMD izgotovil nov ultra zmogljiv čip ...

Kartice

GT200 in RV770 bosta sčasoma rodila ducate graf, toda zaenkrat je nabor omejen na vsega štiri komade. Iz prvega sta izšla geforce GTX 280 in GTX 260. Nvidia je torej ponovno spremenila sistematiko poimenovanja, kar bo gotovo pomagalo že tako zmedenim uporabnikom (/izklop sarkazma). GTX 280 je vrhovni model s celovitim jedrom in neokrnjenim pomnilniškim krmilnikom, na katerega je pripopan zajeten gigabajt rama. Jedro bije s 602 MHz, senčilne enote so navite na 1296 MHz, medtem ko so ramniki 1107-megaherčni. Poštena konjušnica, ni kaj. Manjši bratec GTX je nekoliko prirezan, a ker ga v času testa ni bilo za dobiti, bom o njem podrobneje pisunil prihodnji mesec.
Po fizičnih značilnostih je GTX 280 praktično identičen modelu 9800 GTX. Kartica je enako dolga in zapakirana v enako črno ohišje z radialnim ventilatorjem. Za napajanje sta nujna 6- in 8-pinski priključek, saj se zna poraba med polno obremenitvijo povzpeti nad 225 vatov. Oba sveža geforca načeloma podpirata SLI, in to v trojni obliki. Načeloma zato, ker se že ob dvojni navezi GTX 280 kolca celo nekaterih kilovatnim napajalnikom! Karta med delom drugače ni preglasna, predvsem zahvaljujoč izpopolnjeni notranji sestavi hladila.
RV770 ta hip domuje na radeonih HD 4850 in HD 4870. Čip je na obeh karticah enak, razlika je le v frekvencah in pomnilniku. Podrobnosti o 4870 bodo morale počakati na avgust, tako da je na tapeti šibkejši bratec. Njegova sredica bije s 625 MHz, poseduje pa 512 MB pomnilnika GDDR3 pri 993 MHz. Kartica se napaja iz 6-žičnega vtikača in je opremljena z enorežnim hladilom. Proizvajalčeva odločitev za slednjega ni bila najbolj modra, saj se grafikulja med delom segreva čez vse meje. Temperatura že med mirovanjem preseže 60 stopinj, pod obremenitvijo celo 100, kar razumljivo privede do sesutij (v mojih testih se je za najbolj občutljivega izkazal World in Conflict). Naložba v pošteno grafično hladilo je s 4850 nujna.

Call of Duty 4 (brez AA, 16x AF)

3DMark06 (privzeti test)

	radeon HD 4850	radeon HD 3870 X2	radeon HD 3870	Geforce GTX 280	geforce 9800 GX2	geforce 9800 GTX
jedro	RV770	RV670 x2	RV670	GT200	G92 x 2	G92
tehnologija izdelave	55 nm	55 nm	55 nm	65 nm	65 nm	65 nm
takt jedra	625 MHz	825 MHz	775 MHz	602 Mhz	600 MHz	675 MHz
takt senčilnikov	625 MHz	825 MHz	775 MHz	1296 MHz	1500 MHz	1688 MHz
število senčilnikov	800	320 x 2	320	240	128 x 2	128
število teksturirnikov	50	16 x 2	16	80	64 x 2	64
količina pomnilnika	512 MB	512 MB x 2	512 MB	1 GB	512 MB x 2	512 MB
pomnilniško vodilo	256-bitno	256-bitno	256-bitno	512-bitno	256-bitno	256-bitno
takt pomnilnika	993 MHz	900 MHz	1125 MHz	1107 MHz	1000 MHz	1100 MHz
cena	170 EUR	310 EUR	130 EUR	510 EUR	470 EUR	260 EUR

Test inu sodba

Grafi sem posedel v enako posodobljeno platformo, s katero sem prejšnji mesec priganjal večkartične komplete. Najhitrejši Intelov ekstremnež, 4 GB rama, 64-bitna Vista in predvsem do konca posodobljeni testni špili so zagotovili idealne pogoje.
Če pričnem s geforcem, moram reči, da je razočaral. Kljub temu, da kartici v teoriji ni para, se v praksi ni odrezala po pričakovanjih. Pospešek glede na predhodnike ne upravičuje vseh teh silnih pretikal, še manj pa grozljivega izdatka. 510 evrov za karto, ki jo v določenih scenarijih našiba direktna predhodnica (9800 GX2), pač ni modra naložba. Je pa res, da kani Nvidia ceno kmalu spustiti in da bo silna senčilna moč sčasoma prišla bolj do izraza.
Radeonček HD 4850 je po drugi strani popolno nasprotje – za 170 evrov, kolikor zanj zahtevajo pri Sapphiru, enostavno ni mogoče dobiti boljše kartice. Grafična industrija nam redko servira izdelke, ki so vredni poslednjega centa, in 4850 je eden od njih. Izkoristite priložnost in si ga brez zadržkov privoščite. Ali, še bolje: sparite dva in za precej manj denarja boste dobili nekaj, kar konkurira GTXu 280!
Testisna primerka grafičnih kartic so nam posodili pri Acordu 92, 01 / 583 72 30.

PENNY ARCADE

Zakaj se v spletne debate o igrah stalno vsiljuje nek napol razumljiv strip z mulcema, ki preklinjata in opletata s sumljivimi fetiši?! Aggressor razloži, da gre za več kot le zaporedje treh sličic.

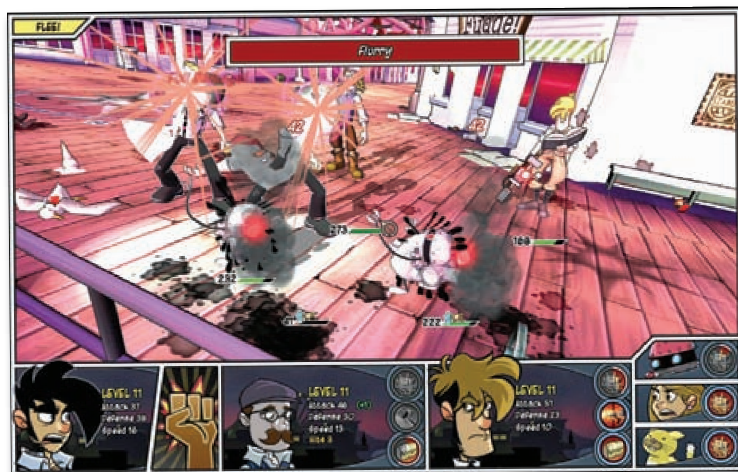
Za crtič Penny Arcade velja, da ti je bodisi všeč, bodisi ob pogledu nanj dobiš gnojne izpuščaje. Jerry Holkins in Mike Krahulik, ki stojita za kultnima risanima junakoma Tychom Brahejem in Johnatanom Gabrielom, imata pač svoj slog humorja, ki ni za vsakogar. A ne glede na to sta danes internetni avtoriteti in mojstra pljuvanja ter kritiziranja. Vsaj ko gre za nam ljubo področje. Kdo sta, mar dejansko živita zgolj od risanja spletnega stripa in ali res obožujeta žirafje vratove in barbike? Po izidu igre PA Adventures Episode 1 (opis v prejšnji številki) je prav, da se posvetimo tema bratoma po stranišču.

Prava frika

Izvedenstvo Krahulika in Holkinsa izvira iz golega dejstva, da sta že od nekdaj brezupno počena na piflarske artefakte vseh vrst, od Dungeons & Dragons do knjig ter računalnikov. Že na pogled je jasno, v kateri kufer ju lahko stlačimo. Krahulik je visok in suhcen, Holkins debelušen in plešast, oba pa imata dioptrijo 2D20 in sta bleda kot prepleskana stena. V srednji šoli sta bila zato v vlogi boksarskih vreč za lepe fuzbalerje in humor je bil njun obrambni mehanizem. Srečala sta se leta 1993 v gimnazijskem novinarskem



Gabe je seveda oni s frizuro na juriš (levi). Tudi oblečena sta vselej enako.



Fruit Fuckerji, robotizirani retro sokovniki, so med bolj znanimi stranskimi liki in lep primer stripovega vulgarnega humorja. Čudno, da niso še homoseksualni.

krožku. Holkins se je udinjal pri šolskem cajtengu in si je zaželel herojskega pribočnika, ki bi znal risati. Krahulik je bil za to kot nalašč, predvsem pa je bil dovolj mahnjen na igre, da je imel Holkins vselej nekoga za zbrcat na konzoli. Sprva sta se preživljala z bolj obstranskim delom – Krahulik v trgovini in Holkins v sistemski podpori – istočasno pa sta neutrudno skušala prodreti s stripi. In igrala do onemoglosti.
Šele osemindevetdesetega jima je čisto po naključju potegnilo, da bi nemara kazalo napraviti strip po njunem omiljenem konjičku. Potem ko so ju zavrnili na nekem natečaju, je njun strip Penny Arcade, ki je dobil ime po igralnih avtomatih, zgrabila spletna stran Loonygames. Pol leta sta ga ustvarjala zastonj, nakar sta odšla na svoje ... in ostrmela, kajti njuna stran je fasala milijon ogledov mesečno :ničjasno:. Odločila sta se preživljati zgolj s PA, kar pa jima sprva ni šlo od rok, saj sta bila v ekonomiji podkovana manj kot v sekanju drv. Prihodek so dajali oglasi in prostovoljne donacije, kar je bilo ravno na meji, da nista gladovala. Tako sta životarila, dokler ju ni leta 2002 zahakljal ekonomist Robert Khoo, ki je hitro pogruntal, da fanta nimata blage, kaj početa. Na podlagi njegovega računovodskega znanja je Pennyarcade.com zacvetel. Danes z oglasi in prodajo lastne blagovne znamke pridela nekaj milijonov dolarjev letno ter zaposluje deset ljudi. Vse zato, ker geekasti folk tako blazno, blazno klika.

Neusmiljena kritika

Jedro stripa sta druga jaza obeh avtorjev: Tycho (jep, ime je dobil po slovitem astronomu) kot Holkinsov in Gabe kot Krahulikov. Tycho je ciničen, metodičen kritik vsega živega in digitalnega, Gabe pa dostikrat otročji runkelj, mahnjen na grafiko ter neumnosti. Zato se odlično dopolnjujeta. Spočetka nista bila mišljena kot karikaturi mož za sabo, zatorej NE velja, da Holkins obožuje žirafje vratove in vedno meče dvajsetico pri D&Dju. A podobnosti ne manjka, saj na blogu Penny Arcade, ki je prav tako dostopen na www.penny-arcade.com, analitične reči praviloma pokriva prav Holkins.



Čar stripa in bloga se skriva v tem, kako brez dlake na jeziku sta Gabe in Tycho. Preklinjanje sicer kmalu postane obrabljeno, a mnogo bolj dragoceno je, da brez zadržkov povesta kako pikro v fris založnikom, dizajnerjem in Jacku Thompsonu, četudi to pomeni, da si bo Khoo pulil lase zaradi propadlega oglaševalskega dogovora. Bralci Jokerja ste tega sicer vajeni, saj farboviti magazin ne štedi s strelicami na rovaš kravatarjev. A vedeti morate, da je velika večina opisovalskih strani in revij v tesni navezi z industrijo, ki jim daje rane vpoglede, opisovalske izvode, oglase in podobno. Če ni pozitivnega pokrivanja, se dotok slednjih rad ustavi, jojmene. Toda Holkins in Krahulik se ne sekirata, saj imata dovolj dohodka in se jima ni treba udinjati pogoltnežem.



Dasiravno je PAX postal veledogodek, se organizatorji trudijo obdržati pridih piknika zanesenjakov. Na prizorišču je zato predvsem veliko prostorov za druženje, če je vmes kaka konzola ali miza za D&D, pa toliko bolje.

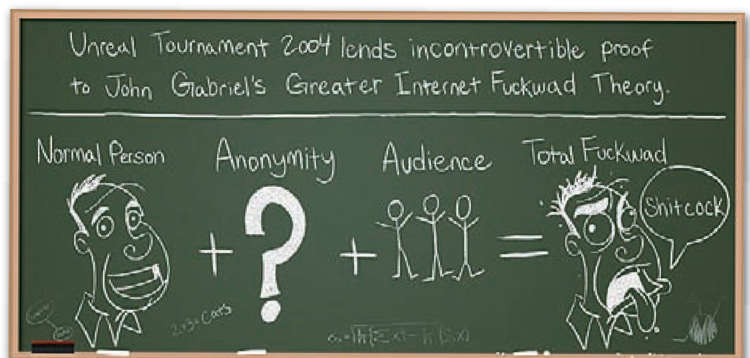
O tem lahko marsikdaj kaj posrednega preberemo v njunem blogu, ki ga na strani vidiš najprej. Četudi je vsak ponedeljek, sredo in petek laže poklikati novi črtič, ga priporočam. Zlasti Holkinsove vnose, saj se model aktualnih problemov industrije loteva z lucidnostjo in pronicljivostjo, ki jo je najti malokje drugje. Njegove opazke in običajna kmečka pamet nemalokrat predstavijo trezen pogled, ki se ti v hitrem letanju skozi novice sicer skrije. Toda srž njunega uspeha je vseeno strip. Ta se dotika najrazličnejših reči v zvezi z igrarsko (sub)kulturo in njima samima, od aktualnega dogajanja v industriji do Gabove obsedenosti z Barbie Horse Adventures, vse pa je zavito v bogat jezik s številnimi kul besednimi igrami. Včasih se jima ne posreči ravno, toda kakovost je na splošno kar visoka, mestoma pa so stripki naravnost genialni, saj jim uspe zajeti bistvo špilavskih bolečih točk, od obsedenosti z novimi izdelki prek Grand Theft Auta 4 do starostnih oznak. Fantina pač počneta, kar se jima zljubi, za ostalo ju pa en klinc briga. Srečo imata, da je ljudem to všeč – tako, da njuna stran doseže več deset milijonov zadetkov mesečno. Tudi za igro prostodušno priznata, da sta imela namen napraviti nekaj, kar bo všeč njima, ne nujno tudi igralcem. Očitno, hehe.

E3 je passe

Surova zanesenjaškost razposajenega dua pa se ni ustavila na spletu. Novembra 2003 sta se odločila izrabiti svoj sloves v dobrodelne namene in lansirala Child's Play, projekt darovanja iger in igrač pediatričnim klinikam. Kar je bilo sprva le mimogreden poziv bralcem, je preraslo v mega projekt, ki je do danes bolnišnicam v ZDA, Kanadi, Avstraliji, Egiptu in Veliki Britaniji dostavil za tri in pol milijona dolarjev artiklov. Kako deluje? Bolnišnice sestavijo spisek želja, ki se znajde na Amazonu, nakar lahko zainteresirani po spletu otrokom kupijo želene Manhunte, ups, barbike in Amazon jih pošlje neposredno na cilj. Podobno uspešen je bil poskus lastne igričarske konvencije. Ker jima je šlo na živce, da E3 ni vključeval namiznih iger, sta enostavno organizirala svojo prireditev, Penny Arcade Expo – PAX, ki poteka avgusta v Washingtonu. Če je ob rojstvu leta 2004 nanj prišlo nekaj tisoč privržencev, jih je bilo lani že 37.000 – več kot na E for All, nasledniku E3ja. PAX je tako postal največji ljudski igričarski smenj v Čezlužju, ki ga imajo velika imena raje kot E3!

Slediti sanjam

Pozorni ste že opazili, da je Holkinsu in Krahuliku vse skupaj uspelo s čisto nedolžnim nebrzdanim navdušenjem in predanostjo. Zaradi tega pristnega pristopa, ki se ne ozira na avtoritete in fura mladostniško upornost, ju ima igričarska skupnost za svoja. In ji dajeta upanje, da je že samo s srcem moč doseči veliko. V vsem tem si pri Jokerju drznemo videti podobnost s sabo in ju imamo radi. Čeprav nista odgovorila na prošnjo za intervju, baštarda.



Bržda bo ob ugotovitvi na sliki marsikdo rekel zgolj "Ja doooh", a to je toliko bolj tragično, saj drži še danes. In to zmeraj bolj. Sploh vam ni treba iti na forume World of Warcraft, je že mn3njalnik dovolj.

Rekorderska lisica

Firefox 3 je po mesecih napetega pričakovanja izšel 17. junija. Luni pokuka, če gre res za najboljši brskalnik pod soncem.



Ropot ob izidu tretjega Firefoxa je konkretno presegel splovitev nečesa načeloma tako vsakdanjega, kot je spletni brskalnik. Razvojno podjetje Mozilla je v navezi z oboževalci okrog nove inačice priljubljene lisičke ustvarilo kraval, vreden vnovičnega zagona Pink Floydov, če že ne uvrstitve Slovenije na svetovno prvenstvo v fuzbalu. Na sedemnajsti junij, dan D, so nas spominjali na vse mogoče načine, od Facebookovih skupin prek blogov do pšeničnih krogov v obliki repatega logotipa. Njihov namen se je izkristaliziral v uradnem sporočilu, da ciljajo na Guinnessov rekord za največkrat s spleta pobrano aplikacijo. In res, nekaj tednov po izidu so častitljivi skrbniki rekordov sporočili, da je Firefoxu uspelo. V prvih štiriindvajsetih urah si ga je dolpotegnilo natančno 8.002.530 ljudakeljnov, od tega nad sedemdeset tisoč Slovencev, osemnajst prebivalcev Srednjeafriške republike in 482 čudakov, ki zmrzujejo na Grenlandiji. S tem je dotični brkljalnik uradno postal najhitreje šireči se kos mečine.

Čarobna beseda: hitrost

S čem si je Firefox 3 prislužil tako pozornost? Za začetek z dejstvom, da gre za izjemno naspidiran brskalnik. Medtem ko se Firefox 2 ne bo zapisal v zgodovino kot brzopeto in s sistemskimi sredstvi varčno okno v splet, trojka igra ravno na ti pomembni karti. Njeno pogonsko jedro Gecko 1.9 je optimizirano do te mere, da po navedbah snovalcev strani izrisuje sedemkrat hitreje kot Internet Explorer in dve- do trikrat poskočneje od predhodnika. Ali te navedbe držijo, je težko preveriti, a že po par minutah rabe je jasno, da je FF3 velik korak naprej. To je posebej očitno pri delu z več deset odprtimi zavihki. Sicer ga je moč poinvalidíti, za kar so zlasti primerno načičkani Facebookovi profili in stare, še neprilagojene razširitve. A pod črto je novinka veliko bolj odporna na hude obremenitve.

Druga prednost je spoštovanje zadnjih spletnih standardov. Firefox 3 spada v elitno druščino brskalnikov, ki uspešno preživečijo preizkus Acid 2 (http://acid2. acidtests.org). To pomeni, da se lahko pohvali s stoodstotnim upoštevanjem osnovnih zapovedi združenja World Wide Web Consortium. To je poglavitna organizacija za standardiziranje spleta in če bi njena določila spoštovali vsi brskalniki, bi bile težave z združljivostjo posameznih strani preteklost. Za tebe kot končnega uporabnika to pomeni, da zna Firefox 3 pravilno prikazati vsako standardizirano spletišče, kar za Internet Explorer denimo ne drži. Je pa seveda res, da Explorer ostaja najbolj razširjen browser in da Firefox na kakih paginah, ki se zanašajo na Microsoftovo prevlado, še vedno klecne.

Novi uporabniški vmesnik

Šraufanje pod pokrovom bo večini ostalo skrito, kajti tisto, kar kojci zbode v oči, je novi uporabniški vmesnik. Firefox 3 je na tem področju podoben kameleonu, saj videz prilagaja gostiteljskemu uporabniškemu sistemu – podprte so novejše inačice Mac OS X, Linux, Vista in XPji. Pod Visto na primer dobi prozornost, na applih je odet v brušen aluminij, na ikspejih poseduje zelene gumbe. Cilj je aplikacijo kar se da združiti z operacijskim sistemom in jo narediti domačo. A čeravno gre za dobro idejo, izvedba mestoma šepa. Zdi se, da je razvojni ekipi proti koncu zmanjkovalo časa, kajti preobrazbe niso deležna čisto vsa okna. Po drugi strani pa to ne odteguje uporabnosti in je rešljivo z raznimi dodatki.



● **Nadgradljivost skozi vtičnike in razširitve je osrednja lastnost Firefoxa in trojka jo z novim urejevalnikom še spodbuja. Naredite si uslugo in namestite FireNES, 15-kilobajtni brskalniški emulator NESa!**

Najbolj posrečen del vmesnika je naslovna vrstica – ali, kot ji pravi Mozilla, 'awesome bar', ki je pobasala orenk nadgradnjo. Pri FF3 ne gre le za prazen prostor, kamor vpisuješ naslove spletnih strani, marveč za polnokrven iskalnik po zgodovini ter zaznamkih, ki glede na prikazano stran nudi bližnjice do najpogostejših funkcij. Sprva deluje malce nakičeno in nepregledno, posebej v primerjavi z asketsko različico iz Firefoxa 2. Toda privadba na novi režim dela je hitra in brez povratka. V novem FFju namesto vpisovanja celih naslovov ali brskanja po zaznamkih vtipkaš prve črke strani in koj so ti na voljo razloženi zadetki, razvrščeni po priljubljenosti. Vrstica je hkrati dom enoklikovnemu shranjevanju zaznamkov. Če ti je spletišče všeč, klikneš na zvezdico zraven naslova, medtem ko dvoklik prikliče način za podrobno dodajanje. Enako preprosto je naročanje na RSS-vire. Odlično!

Na naslednjo evolucijsko stopničko je skočilo tudi središče za urejanje bookmarkov, čeravno ne enako posrečeno kot vrstica. Orodju se sedaj reče library oziroma knjižnica in združuje zgodovino ter zaznamke. Urejanje poteka večidel enako kot v dvojki, kar je pravzaprav največja zamera. Zaznambe so namreč razmetane v tri podskupine (nerazvrščene, bližnjične in menijske) ter pri nekaj sto njih se je včasih težko znajti. Povrhu je knjižnica oblečena v svojo kožico, ki odstopa od skupnega videza FF3. Lahko bi bilo bolje in nadejam se, da v različici 3.1 tudi bo.

Najboljši brskalnik?

Seznama lisičjih dobrot s tem ni konec. Omeniti bi veljalo vsaj še nebolečo nadgradnjo z dvojke, saj jo FF3 nevidno povozi in prevzame vse njene nastavitve, zaznamke, zgodovino ter piškotke. Tu je nadgrajeni urejevalnik dolpotegov, ki končno podpira premore in nadaljevanje. Pa pogon za zumanje strani, ki je dorasel tistemu v Explorerju 7 in Operi. Veseli smo tudi izboljšane varnosti, zlasti učinkovitega samodejnega blokiranja znanih škodoželjnih strani.

A naštevati vse bi bilo brezpredmetno. Firefox 3 je navsezadnje zastonj in hitro dobodljiv (bodisi s spletišča www.mozilla.com/firefox, bodisi z natlačenke), zato vas preizkus ne stane nič. Namestite si ga in preverite, da hvala ni iz trte izvita!

DUAL SHOCK 3

Drugega julija, nič manj kot sramotnih osem mesecev po japonski predstavitvi, je v Evropo in s tem zaradi pridnega zastopnika k nam dospel dual shock 3, svež plošček za playstation 3. Na vrg očesa se od starega sixaxisa loči po plastiki, ki ni več rahlo prozorna, temveč črna kot noč, in napisu z imenom. Otip pokaže, da sta gobici pridobili na hrapavosti, dočim sta analogna petelina ostala enaka. Po potežkanju pa je hitro jasno, da je reč težja, saj tehta 192 gramov – skoraj polovico več kot sorodnika. Za to je kajpak odgovorna sposobnost tresenja, ki se pridružuje zaznavanju nagiba po vseh oseh. Čeprav je Sony sprva krčevito zatrjeval, da je tresenje stvar prejšnje generacije in da bi motila zaznavo premikanja, kar je ključna lastnost sixaxisa, so našli rešitev. Temu je seveda botrovala poravnava s firmo Immersion, ki je za ogromne zneske tožila Sony, češ, da so jim Japanezarji sunili tehnologijo rukanja? Skratka, sixaxisa zdaj že nekaj mesecev ne izdelujejo več in dual shock 3 ga bo zlagoma nadomestil kot uradni joypad, ki bo spremljal prihajajoči 80 GB model konzole.

DS3 zaradi večje teže na račun vibracijskih motorčkov v nasprotju z lahkotnim sixaxisom daje občutek, da držiš za nekaj konkretnega, kar blagodejno vpliva tudi na nagibanje. Povratno tresenje pa občutno izboljša izkušnjo. Motorčki so sicer za mišjo dlako nežnejši od onih v dual shocku 2 za PS2, je pa občutek tresenja zaradi napredka v tehnologiji in softveru bolj definiran ter prefinjen. Razlika v določenih igrah je neverjetna: kot noč in dan se v primerjavi s sixaxisom igrajo Metal Gear Solid 4, Gran Turismo 5 Prologue, Tekken: Dark Resurrecton, Devil May Cry 4, Overlord in Pain. Razočarajo pa Motorstorm, saj so tresljaji, ki bi morali dajati povratno informacijo, bolj za okras, in določene igre, v katerih je rukanje samo sebi namen, zlasti one s PSNja, denimo PixelJunk Monsters, Super Stardust HD in Echochrome. Mimogrede, gonilnik za PS3 so prvič vključili v sistemski popravek 1.94, tako da nenadgrajena konzola DS3 ne bo šmirglala. Tresljaje načeloma podpirajo vsi novejši naslovi, za starejše pa je treba namestiti zaplate, ki niso na voljo za slehernega. Sony je poskrbel za mnogo lastnih špilov, za katere obliž fašeš, ko se prijaviš v Playstation Network. Številni razvijalci pa so bili leni, tako da brez tresenja ostaneš v Ninja Gaiden Sigma, Oblivionu ter Sega Rallyju. Slednji na PS3 tako še vedno krepko zaostaja za xboxovo verzijo, ki ruka, da je veselje.

Škoda, da inženirji niso naredili še kakega koraka naprej. Zanikrno je recimo varčevanje z energijo – tako kot sixaxis se dual shock 3 v nedejavnosti nikoli samodejno ne izkljući, čeprav pokuri opazno več energije. Prav tako ne pozna daljinske sinhronizacije brez USB-kabla. Je pa celokupno korak naprej, igralni postaji daje novo noto popolnosti in se načeloma izenačuje s ploščkom za X360. Ima malce slabša analogna petelina, a boljši digitalni križec, nakar so tu litanije osebnega okusa glede oblike, vdolbenosti / hrapavosti gobic in podobnega. Hvale vredna je tudi tresljajna podpora starejšega špilovja iz katalogov prvega in drugega plejštacjona. Običajna cena DS3 v celinski Evropi, kamor sodimo tudi mi, znaša 60 evrov. ***Raveer***



● **Kojima, zagovornik tresljajev, je v MGS4 vključil šalo. Če z DS3 pretepeš Psycho Mantisa, se ta zadere: "Vibration is back!"**



● **Dual shock že lep čas velja za popoln plošček. Bi pa gotovo lahko bil še lepši. Gumb PS bi lahko recimo modro svetil.**

Haze



● Soldatje, ki se od časa do časa navdušeno pridružijo glavnemu nastopaču, niso slabi strelci. Tako aktivni in mirnih rok so, da se lahko na najnižji težavnostni stopnji mimo sovražnikovih vrst z malo sreče prebijemo, četudi se samo skrivamo za vogali in iniciativo prepustimo njim. Žalostno? Precej.

Če bi za vsak naslov, ki ga promocijska mašinerija, mediji in fanatični obiskovalci igrarskih forumov že ob najavi označijo za bodoči špil presežnikov, dobil kovanec za evro, bi se naokoli vozakal v pozlačenem bentleyju. Za Haze se je govorilo, da bo najmanj prvoosebna streljačina leta, a ko se je pojavil nenavdušujoč demo, je bil kolektivni šentiment hipoma postavljen na glavo. In tudi s polnim izdelkom je tako, kajti Meglica je – v nasprotju s pričakovanji in slavospevnim gobcanjem razvijalcev ter založnika – eno največjih strelskih razočaranj zadnjih let.



● Letečih vozil krmarimo ne, samo tri izvedenke talnih vozov, kamor morejo za fiksno nameščena orožja sesti soborci.

Problemi se začno pri štoriji. Zgodbe sicer niso zares temeljni gradniki v akcijo usmerjenih streljank, toda pripoved o bojevniku ogromne vojaške korporacije, ki si poslušnost in nasilnost soldatov zagotavlja z (ne)nadzorovanim vbrizgavanjem futuristične droge po imenu 'nektar', ni vredna pisanja pisem s fronte. Ne rečem, da je zamisel o vojačku, ki se v džunglo Južne Amerike s soborci poda na lov za domnevno krutim vodjo upornikov, nakar se slednjim ves razsvetljen pridruži, napačna. A kaj, ko izvedba pušča kot voda iz Cythereje! (Ljubitelji, khm, fetišističnih pornjakov se razumemo, jaaa?) Dogodki, ki skozi animacije zlagoma razkrivajo povsem banalen in predvidljiv razplet, so zanimivi kot Uwejevi umotvori, medtem ko so režijo sekvenc in vodenje glasovne sinhronizacije očitno zaupali nepokretnemu orangutanu. Amaterskim dialogom in obupnemu govoru pa se pridružijo še duhamorni, neskončno ponavljajoči se bojni kriki sotrpinov. Naj me pri tej priči analno zlorabi grupa dvometrskih temnopoltnežev, če nisem fraze "Ne pozabi svoje obljube Merinu!" slišal vsaj tisočkrat.

Sta torej podoba in akcija na nivoju? Bržda, če je zadnja streljačina, ki ste jo nabijali, Doom 2. Haze je grafično videti kot povprečen špil za playstation 2, ki so mu zvišali ločljivost ter mu dodali nekaj filtriranja tekstur in glajenja robov. Igranje pa ... Hja, tako splošnih nivojev in utrujene dinamike spopadov v domnevno visokoproračunski pokalici nismo srečali že lep čas. Malodane vse stopnje, najsi gre za bujne gozdove, ki s tistimi prelestnimi iz Crysisa nimajo ničesar skupnega, obmorski hotel, tanker ali odrabljen tovarniški kompleks, sledijo istemu vzorcu omejenega linearnega napredovanja z boleče standardnim odkriževanjem uletavajočih sovragov. Posebej gorečega zoperstavljanja s strani dotičnih ni niti na najvišji težavnosti, kar pove dovolj o njihovi organiziranosti. Obenem to velja za reveže, ki nam jih igra sem pa tja pridruži. Ti napadajo nezbrano, brez smisla za taktičnost in izkoriščanje bojnega zagona, kar nadalje pomeni, da imamo več kot dovolj priložnosti in časa za samodejno obnavljanje zdravja. Iz začetniškega priročnika za kuhanje iger sta vzeta tudi furanje vozil in streljanje na nemočno ruljo iz helikopterja, kjer uspeh zabeležimo, čeprav zgolj tiščimo tipko za plin oziroma strel. Preproščina na kubik, skratka.



Edina stvar, ki vsaj bežno predrugači navelično pošiljanje svinca proti butastim kanaljam, je famozni nektar. Tega si injektiramo, da postanemo nekoliko odpornejši na poškodbe in da se nasprotniki obarvajo svetleje ter postanejo še lažje tarče. Čezmerna doza droge, do česar pride le po naključju oziroma takrat, ko tako predvideva scenarij, vodi do začasne bojne norije, kjer se – enako se godi kanaljam – nenadzorovano gibljemo in streljamo vsevprek. A naposled ima substanca malo vpliva na igranje, itak pa nam, ko se pridružimo upornikom, ni več na razpolago. Urg. Še dobro, da naj bi bil ta sočni nektar jako revolucionarna pogruntavščina, Prosti Radikali. Čebele vas nimajo rade.

Nič posebej laskavega ni moč napisati niti o večigralstvu. Lokalno preigravanje kampanje na deljenem zaslonu za največ štiri igralce je v teoriji dosežek, v praksi pa tu še očitnejši postane ziheraški dizajn stopenj. Daljinski multiplayer pa pozna timski in običajen deathmatch ter grupni assault, kjer mora ena stran za zmago izpolniti določen cilj, druga pa ji to preprečuje. Ni napačno, a spet nič več kot to.

Zares porazne ocene si Haze ne zasluži, saj je kljub skorajda nedojemljivi golokostnosti vseh svojih vsebin in mehanik vsaj nekako tekoč, relativno igralen ter otet usodnih neslanosti. Toda pohvale vredne lastnosti bi to bile, če bi se pisalo leto 1996 in bi ocenjeval Doom 2. Danes pa ... Naj vas ne peče vest, če ne boste držali svoje obljube Merinu. Zase vem, da je nisem.



● Nektar je glede na ropot, s katerim so ga oglaševali, eden največjih nategov zadnjih let. Zaradi njega ni igra nič boljša, saj na dinamiko nima praktično nikakršnega vpliva.

41 — *Case je nektar pojmoval kot nekaj sladkega in dobrega. Nič več.*
PS3 — Free Radical / Ubisoft

The Bourne Conspiracy



Resident Evil 4 se bo kmalu vpisal med igre, ki so s svojimi elementi – zamaknjenim pogledom – najbolj vplivale na sorodstvo. Prav tako Jason ne nosi ducata orožij naenkrat, temveč le dve.



Na višjih težavnostih je treba v fajtih upoštevati ritem nasprotnikov in bolje kombinirati. Ne, špil ni tako trapast, kot se zdi na prvi pogled.



Vizualen in igralen vpliv ima Ageina fizika, ki poskrbi za dinamično razsuta stekla, premaknjene sedeže, prevrnjene omare ter razpadle lesene zaklone. Ni ravno Bad Company, a učinek je kul.



Če mislite, da je tole novi Midtown Madness, se pravzaprav niste dosti zmotili. Dirkalna stopnja je namreč močan odsev te klasike.

Nihče ti ne bo zameril, če si za tale izdelek vnaprej menil, da bo neskončno ubouren. A vsake kvatre enkrat prihlača mimo licenčen naslov, ob katerem te ne prime srat. Taka je Bournova zarota.

Igra kljub svojstvenemu imenu temelji na filmu The Bourne Identity iz leta 2002 z Mattom Damonom. Jason Bourne je skrivni agent, ki izgubi spomin in želi zaživeti normalno, a mu bivši delodajalci tega ne pustijo. Evo iztočnice za dosti akcije, česar špil ne zamudi. Zasnovan je klasično, kot mešanica pretepanja, streljanja in vožnje z avtom. Nič od tega ni jedrska fizika, saj želi Sierra doseči najširše občinstvo. Vožnja, ki je je itak samo en nivo, je čista arkada, v kateri se med linearnim divjanjem po mestu ogibaš policistom ter prometu in se trudiš premagati uro. Med streljanjem je tretjeosebni Bourne pomaknjen na stran, preživi pa tako, da se skriva v zaklonu, od koder nažiga in se potuhne nazaj, da si samodejno obnovi energijo. A ta cover system iz Gears of War je taktično neizrabljen. Četudi nasprotniki nimajo dioptrije +20, se v prostoru ne razporejejo tako, da bi te poškodovali s strani ali od zgoraj. Zato zmaga daleč bolj kot na razmišljujoči spretnosti temelji na natančnosti in potrpežljivosti. Ker ni bomb, bazuk ali raznolikejših strelnih orožij od pištole, strojnice in šibrenice, te iz zaklona ne more izbezati praktično nič, pot naprej pa je čisto premočrtna. In tu je enostavni tepež z velikimi liki. Izvajaš ga s knofoma, ki nudita kakega pol ducata samoumevnih kombinacij s pestmi, uporabljaš pa še blok in brci, ki jima botruje daljši pritisk gumba. Morda se kakemu nedeljskemu igralcu celo to sliši zapleteno, a Conspiracy je tako daleč od Tekkena kot citre od električne kitare. Hkrati se proizvod obilno zanaša na QTEje (quick-time evente). To pomeni, da se na zaslonu mnogokrat pokaže navodilo, kateri knof je treba hitro pritisniti. Če ti uspe, steče animacija, v kateri poligonski Jason nekaj stori sam od sebe, recimo preskoči prepad, se ogne pesti, ki mu hoče izbiti zobe, ali uide kroglam. Bournov instinkt, ki ga prikličeš s pritiskom na trikotnik, pa poskrbi, da niti pri vsej premočrtnosti in enostavnim nivojem nisi nikdar v dvomih, kam moraš iti oziroma kje so sovražniki. Na mini karti pokaže kanalje in vmesno točko, do katere se moraš prebiti, obarva capine ter omogoči lažje merjenje vanje. Spider-man rdi od zavisti.

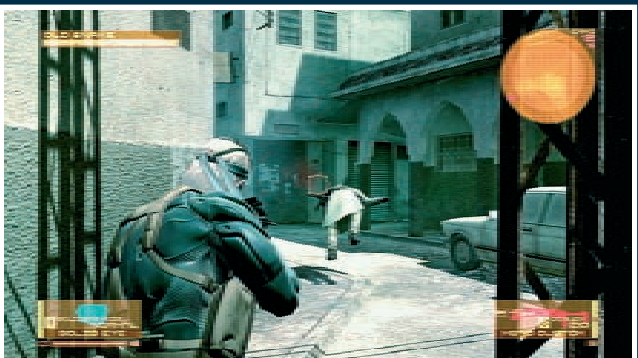
Conspiracy je torej preprosta igra, malodane igrica. A po drugi strani ji ne morem očitati zabavnosti ter udarnosti. Oboje izvira iz enostavne zasnove, ki ti nemudoma preide v kri, tudi če si neizkušenec, in iz tega, kako pumpa adrenalin. Dogajancija namreč ne popusti niti za sekundo, saj malodane ni trenutka, ko Jason ni v nevarnosti. Bodisi ga preganja ura, bodisi ga šicajo ostrostrelci in ga lovi helikopter, bodisi je nekomu za petami, bodisi bo vso bajto odneslo v luft, če ne bo prišel do rešilnega okna. Raznolikih nivojev je dosti, saj se Bourne bori na mestnih ulicah, ladji, kmetiji, pa v podzemnih hodnikih, vilah in strmoglavljajočem letalu. V strelskih obračunih imaš vedno svobodno izbiro, da stečeš do kanalj in se jih lotiš s tepežem, nakar se je treba v 3D prostoru marsikdaj postavljati tako, da držiš nasprotnika med sabo in oboroženci. Dosti je šefov, ki zahtevajo obračunavanje s pestmi, pri čemer skušajo tvoj vsemogočni blok prebiti s specialkami, na katere se odzoveš s pritiskom prave tipke, in obkroži te več tolovarjev, ki te hočejo izmenično na domine. Pri obojem pridejo v poštev adrenalinske reakcije treh stopenj, za katere sproti nabiraš moč in jih je treba dobro uporabljati, saj marsikdaj pomenijo razliko med zmago in porazom. Težavnost je drugače spodobna, vsaj če izbereš najvišjo od treh ponujenih. QTEji svoji privzeti primitivnosti navkljub sploh niso slabi, saj so dobro vpleteni in niso nikdar predolgi. Pohvaliti gre dobro in gosto razporejene nadaljevalne točke, pač tempu primerno. Najbolj pa seka izvedba, ki s stalnimi razčefuki, dinamično filmsko kamero in bolečimi udarci dodobra povzame žmoht filmov o Bournu.

Šur, tole ni izdelek za sladokusce. Mlatenje se začne kmalu preveč ponavljati, tako zaradi samega udarjalnega sistema kot švoh umetne pameti, ki vodi sovrage. Isto velja za streljanje, ki je na dolgi rok precejšnja rutina. Vožnja je za okras. Bourne je mestoma tako neroden, ko se hoče kam premakniti, da bi ga okrog ušes. Kar nekaj je hroščev, ki povzročijo vdiranje likov v tla ter izpade govora. Ko igro obrneš, nimaš močnega razloga, da bi šel skoznjo še enkrat (odkleneš lahko dosti robe, med drugim ponovljene fajte s šefi, a kaj, ko moraš za to duhamorno zbirati skrite potne liste). In precejšnje razočaranje je zgodba, ki izpusti globlje podtone filmov ter Ludlumovih knjig, Bourna, ki tu nima Damonovega frisa, spremeni v flajšmašino radostnega uničenja in se konča nezadovoljivo. A kljub naštetemu je igra v redu, saj cveti na rovaš spretno dozirane akcije in napetosti, ki skozi kakih osem ur ne popusti niti za ped. Če že moramo igrati tako, kot bi nastopali v filmu, je tole eden boljših izdelkov svoje novodobne baže.

70 *Puške, avto, krav maga in omotično omodričeni Sneti. Ni slabo!*

PS3 / xbox 360 High Moon / Sierra

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Novi pogledi so za potrebe streljanja idealni. S pritiskom na gumb se kamera oziroma Snake po potrebi premakneta na desno stran zaslona.



V vozakarskih intermecih nastopimo v vlogi voznika, pasivnega potnika in strelca. Grafična spektakularnost je tu na višku.



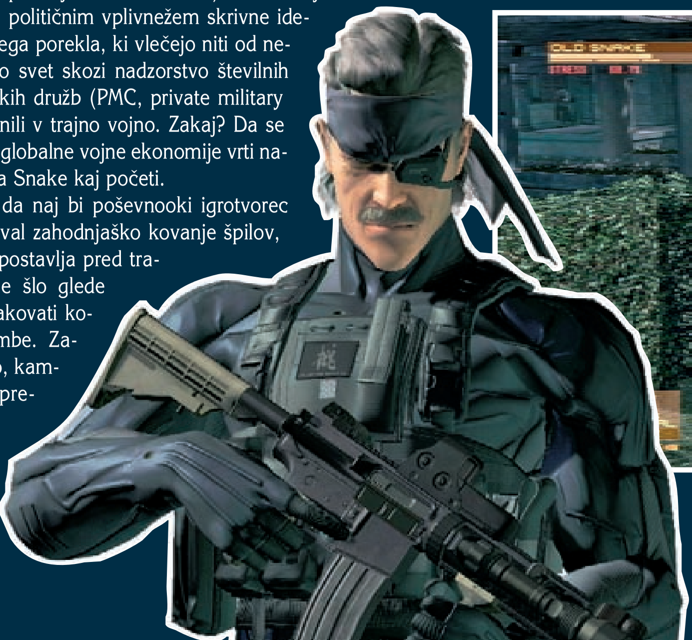
Otaconovega robotka Kačon v igri nadzoruje s playstationovim brezžičnim ploščkom. Ah, Hideo, ti šaljivec. Domet znaša par deset metrov.

Hideo Kodžima, foter serije Metal Gear Solid, se v ta legendarni niz tretjeosebnih skrivalnih komandovščin nikdar ni bal tlačiti vprašljivih igralskih rešitev, zapletenih pripovednih pristopov, odpuljenih likov in nenavadnega humorja. Nič čudnega torej, da nanizanka na eni strani vse od prvenca (J87, 91) deluje kot magnet za večmilijonsko množico strastnih oboževalcev, na drugi pa se nad njo zmrdujejo številni, ki jim ni jasno, ali je MGS precenjena igra, cenen e-film ali (kr)nekaj tretjega. Japonski avtor se je s kovanjem nepreklicno zaključne epizode tako podal na dvodelno poslanstvo: pristašem dati odgovore na vsa vprašanja, ki jih je nanizanka zastavila v zadnjem desetletju, obču skupnost pa prepričati, da se je saga rešila okov tipičnega japonskega vztrajanja pri nerodnostih, ki jih v prejšnjih delih ni manjkalo. Brezupna naloga? Da vidimo.

Starec brez gub

Kljub dobrim namenom Hideo ne bi bil Kodžima, če se ne bi zadev lotil na samosvoj način. V glavno vlogo je sicer znova postavil legendarnega tiholazniškega specialca Solida Snaka. Toda ta ima s tesnoritnim mladeničem z bandano, s katerim smo se zadnjič srečali v drugem delu (J117, 84), saj se je trojka spletala okrog njegovega predhodnika Naked Snaka, malo skupnega. V letih, ki so minila od tragičnih dogodkov na naftni ploščadi Big Shell, se je klonirani, na smrt bolni Kačon nenaravno postaral. Kljub sivi čupi, bajnim brkom in išiasu pa ob podpori prijatelja in znanstvenika Hala 'Otacona' Emmericha nadaljuje z lovom na Liquida, brata dvojčka, čigar, er, desna roka ter, uh, duša zdaj bivata v osebi bivšega pistolera Revolverja Ocelota. (Opozorilo: če vam ta poved ne pove nič, znate imeti s pripovedjo v štirici težave.) Ocelot se je uprl Patriotom, političnim vplivnežem skrivne identitete in senčnega porekla, ki vlečejo niti od neznano kje in so svet skozi nadzorstvo številnih zasebnih vojaških družb (PMC, private military company) pahnili v trajno vojno. Zakaj? Da se krvavo kolesje globalne vojne ekonomije vrti naprej – in da ima Snake kaj početi.

Zaradi obljub, da naj bi poševnooki igrotvorec končno upošteval zahodnjaško kovanje špilov, ki praktičnost postavlja pred tradicijo in stil, je šlo glede vmesnika pričakovati korenite spremembe. Začenši s kamero, kamnom spotike preteklih MGSjev. In res pogled na dogajanje ni več fiksen, temveč prosto vrtljiv z desno gobico ter postavljen za junaka. Hozana! in adijo!, mrtvi koti ter sovragi, ki uletijo od neznano kje. Prenova osnov se je dotaknila tudi nadzora nad Kačonom, ki je za akcijske zahteve često izpadel preveč okoren. Nič več, saj je Snake, opremljen s svežimi animacijami in telovadno-komandovskimi triki, pojem gibčnosti. Klasičnim špijonskim sposobnostim, torej teku, počepnjeni hoji, plazenju po trebuhu, delanju prevalov, zavetnemu stiskanju ob ploske površine in visenju z ograj se je pridružila vrsta svežih, recimo hlodovsko kotaljenje in lazenje po hrbtu. Sicer ga ne bomo videli plezati po drogih in skakati s strehe na streho, toda napredka na področju surove dinamike tiholazništva ni moč zanikati.



Prehajanje v zavetje ne steče samodejno, ko se približamo elementom okolja, pač pa šele po dotiku trikotnika na džojpedu.



● **Igrokvarno razodetje ni, da so človeška osnova šefov štiri manekenke. Lyndall Jarvis. Scarlett Chorvat. Yumi Kikuchi. Mieko Rye. Google. YouTube. Špric.**

Izboljšave se tičejo tudi bljuvanja svinca, s čimer je MGS4 naredil korak proti akcijskim sodobnikom, kot je Gears of War. Pokanje je zaradi natančnejšega merjenja, skakanja v prvoosebni pogled in polnjenja med gibanjem, izbire več strelskih načinov (posamezna krogla / rafal) ter lučanja granat na podlagi krivulje meta naposled natančno in učinkovito. Različnega orožja, med katerim najdemo pištole, brzostrelke, snajpe, raketomete in eksplozivna telesa od bomb naprej, je skoraj preveč. Za nameček je moč arzenal opremiti z dušilniki, laserskimi merilniki, svetilkami in stabilizatorji. Do opreme se Snake prikoplje bodisi z raziskovanjem, bodisi s točkami, ki jih dobi s prodajo krepel pri vselej dostopnem trgovcu.





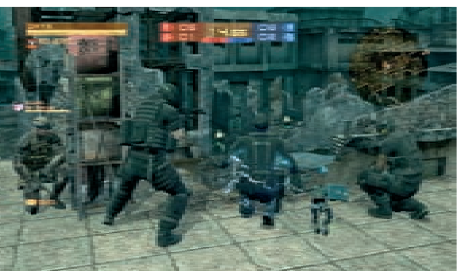
● **Oborožen sprehod skozi špil je hkrati težji in hitrejši, tiholazniški priporočen ter dodatno nagrajen. Obrnite MGS4 brez sprožitve enega samega alarma in ...**

METAL GEAR ONLINE

Konami se je pod pritiskom množic streznil in nepuščavniško enačico Metal Geara zapekel na blu-ray skupaj z MGS4, namesto da bi zanjo računal posebej. Po mukotrpnem ustvarjanju dveh računov (zakaj ni dovolj eden, ve samo Konami) se znajdemo pred zaslonom za ustvarjanje mrežnega avatarja, ki ponudi običajno mešetarjenje z videzom lika, nakar smo že skorajda nared za igranje. Mimogrede, v Sonyjevi spletni štacuni lahko za petaka kupimo dodatne tri prostore za like, saj privzeto razpolagamo le z enim. Kart je v 'starter packu', torej MGO na ploščku z MGS4, pet, različnih modusov pa šest. Večina se jih podreja standardom spletnih pucačin: deathmatch, timski deathmatch, dve različici lova na zastavo ter ena verzija zasedanja baz. Izstopa način 'sneaking mission', v katerem en igralec nastopi kot Kačon, drugi pa po potrebi v vlogi robotka Mk. II. V danem času morata zbrati določeno čimveč ploščic z imeni (dog-tags) s pobitih nasprotnikov, razdeljenih na dve moštvi, medtem ko se dotični trudijo poiskati in kar največkrat ubiti Snaka ter mehanskega pomagača.

MGO z izbiranjem orožij pred vsako runDo spomni na Counter-Strike, z vlaganjem skopo odmerjenih izkušenjskih točk v tristopenjsko razvijanje talentov, ki se tičejo izboljševanja lastnosti pokalic (čas polnitve, stabilnost) in CQCja (povečano zadajanje škode, urnejše vihtenje noža), pa na medmrežni Shadowrun. V praksi izpade kot hitra akcijska tretjeosebna streljačina, ki sicer uporablja grafično srčiko, vmesnik in nadzorno shemo večjega brata, a z njim in s serijo nima dosti skupnega. In od tu izvira poglavitna nevšečnost: strateško-taktična tunika MGSjevih kontrol se, kljub vsem izboljšavam vmesnika, ne posoja najbolje bliskoviti akciji z dvoboji, ki trajajo kvečjemu nekaj sekund. Poleg tega igra ne nagrajuje tiholazniškega pristopa, zato se ga poslužuje malokateri nalinijski komandos.

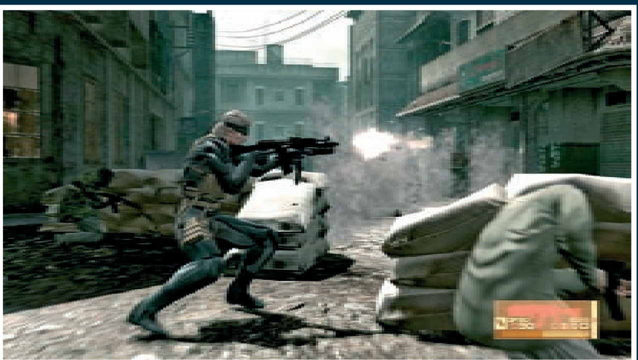
Če bo Konami zadevščino nadgrajeval, se bo sčasoma nemara prelevila v spodobno večigralsko klavščino. A v tem trenutku je Metal Gear Online naslov, od katerega se razni Call of Du-



Špijon, stoj!

Ob trudu, ki ga je razvijalska ekipa vložila v posodobitev temeljnih povezav med tabo in Kačonom, je ironično, da najmanj prelomne izpadejo stopnje, kjer smo spričo novega hardvera pričakovali več inovacij. Z vidika prostorske razsežnosti in vizualne bogatosti je primerjava z labirinti stopnišč, stez in hodnikov iz preteklih Metal Gearov sicer rahlo nesmiselna. Drži pa, da se šablona herojevega pešačenja po okoliših v jedru ni dosti spremenila. Pet večjih, ločenih scenarijev, ki se odvijejo skozi prav toliko aktov, se s kako hudo zapletenostjo dizajna, kaj šele peskovniško svobodo ali pravo nelinearnostjo, ne more pohvaliti.

Vendar to ne pomeni, da so ploski, plehki ali nezanimivi. Stopnje v manjšem obsegu zdaj segajo tudi v navpično smer, medtem ko do naslednjega predela neke lokacije zmeraj vodita vsaj dve poti, raje tri. In tokrat je česanje vseh kotičkov tolikanj bolj zabavno in stimulativno, saj je prebrisani Hideo stranpoti ter enosmerne hodnike do roba napolnil s predmetnimi priboljški, hecnimi stranskimi vsebinicami in sočnimi zanimivostmi. Lahko denimo gledaš reklamne spote za PMCje; pridno nabiraš melodije za virtualni ipod v igri; streljaš v portrete; šefov ne ubijaš, temveč jih uspavaš; se med prejemanjem napotkov za misijo z robotkom zabijaš v ljudeke; s fotoaparatom v temnih kotih iščeš duhove; med pogovori z Rose treseš sixaxis ... A čeprav se ne zmeniš za nič od tega, krasni novi svet ne razočara niti v osnovi, razen če iščeš res velike inovacije. Začetna stopnja na Bližnjem vzhodu je fantastična



● Uporniški frakciji se Snake prikupi tako, da njene pripadnike reši iz zagate. Z njimi more nato tudi izmenjati nekatere predmete.

replika tretjesvetovnega mesta v vojnem razsulu, kjer je ozračje nasičeno s prahom, delci eksplozij ter mučeniškimi kriki pripadnikov sprtih strani. Misija v Južni Ameriki je poklon gozdnatim površinam iz džungelske trojke, vohunska ekspedicija v nočnem Parizu pa pomežik filmu noir iz sredine prejšnjega stoletja.

S tem, da našteto predstavlja komajda predjed slastne gostije, ki jo Kodžima zakuha v zadnji tretjini, ko domišljijo spusti z vajeti. Tedaj MGS4 postane sopomenka nore vožnje z vlakcem smrti, kjer se v adrenalinskem vrtincu iz ure v uro stopnjujejo čeljust spuščajoča razodetja, nepričakovani preobrati, bombastične vozakarske sekvence, epske bitke s kovinkoti, pretepaški vložki, eksperimentiranja z deljenim zaslonom, nostalgični povratki na nekoč že obiskana prizorišča in še marsikaj, kar je preprosto treba doživeti.

Nadaljnja lepa lastnost Guns of the Patriots je, da ga v njem ni specifičnega pristopa do reševanja problemov, ki bi bil usodno podrejen ostalim. Resda govorimo o tiholazščini, zaradi česar je logično in prav, da igranje skrivalnic, zlasti na višjih težavnostnih nivojih, ostaja priporočena oziroma lažja opcija. A lepo je vedeti, da s postopanjem nismo huje omejeni in da je oblika čiščenja čuvajev odvisna od naše ideje o zabavi. Se bomo mimo sovražnikovih vrst prebili s pazljivim skrivanjem za gradnike okolice? Kanalje posnajpali iz varne razdalje? Bodemo izvidnike zamotili s, khm, modno revijo, se jim neslišno približali za hrbet ter se jih odkrižali z rabo poenostavljenega sistema borilnih veščin (close quarters combat), s katerim



● Stres se poveča ob neljubih pogojih (dolg boj, vročina, mraz) in neugodno vpliva na hitrost zdravljenja ter mirnost junakovih rok.

jih zadušimo, jim zavijemo vratove, jih razorožimo ali onesvestimo? Po želji in lastnem stilu.

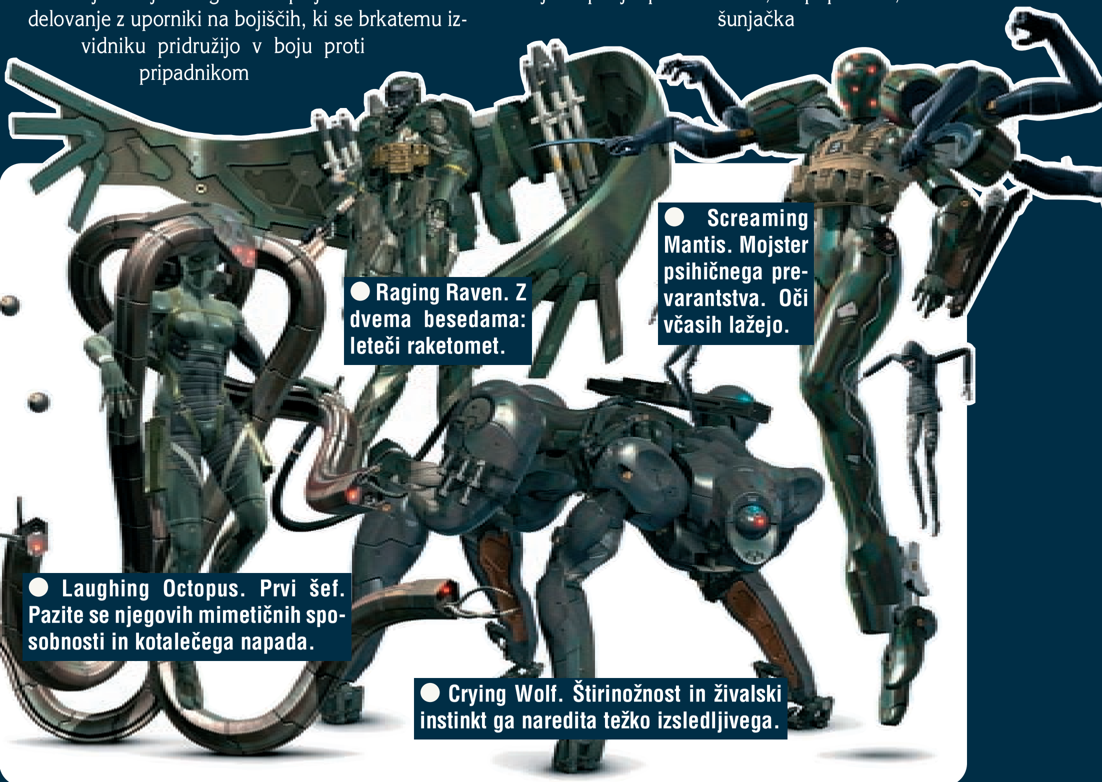
Nasploh vse, kar je vzeto od prej, ni kar počez slabo. V osnovi ni recimo nič narobe s starim sistemom treh faz alarma, ki jih nasprotni vojaki sprožijo, kot te zagledajo ali začutijo, da je nekaj izven običajnega (truplo sredi ceste, ki si ga pozabil odvleči v temo, sprožena past, ropot). Te faze te zopet vedno bolj obremenjujejo in te silijo, da se kam skriješ, recimo pod kamion, v omaro ali v kontejner, ki smrdi po ribah, nakar čakaš, da se stanje normalizira. Tiholazenje je često destilirana uživancija, če pazljivo nadzoruješ merilnik življenjske energije in stresa in znalsko uporabljaš kamuflažno obleko, ki je manj sitna različica one iz trojke (J140, 90) ter se zna avtomatično obarvati v vzorec površine, ob katero se stisneš. V obilno pomoč ti je tudi nova pogruntavščina, gizmo 'solid eye', ki na zaslon prikliče radar, na katerem se izrisujejo soldati okoli nas. Namečkoma je skrajno elegantno izpeljano Snakovo sodelovanje z uporniki na bojiščih, ki se brkatemu izvidniku pridružijo v boju proti pripadnikom



● V prikolici izpred dveh let se je Kojima hecal, da bo MGS4 prvoosebna streljačina. Ni, a po želji jo lahko igramo tudi kot takšno!

PMCjev. Istotako kul je nevidni, daljinsko vodeni robotek, s katerim se sodrgi prikrademo za rit in jo onesposobimo z elektrošokom.

A naj vas podrezam, če zdaj sanjate o naslednjegeneracijskem metalgearskem igranju, kjer se špijonsko zavdajanje sovragom, reševanje in čudovito stvarstvo zlijejo v noro uživantsko akcijsko-taktično-grafično izkušnjo. Špil je poln kvalitet, a popoln ni, niti ni šunjačka



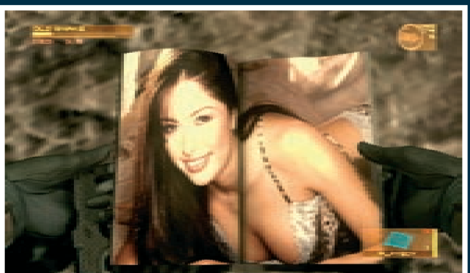
● Screaming Mantis. Mojster psihičnega prevarantstva. Oči včasih lažejo.

● Raging Raven. Z dvema besedama: leteči raketomet.

● Laughing Octopus. Prvi šef. Pazite se njegovih mimetičnih sposobnosti in kotalečega napada.

● Crying Wolf. Štirinožnost in živalski instinkt ga naredita težko izsledljivega.

prelomnica. Rutine, ki vodijo paznike, se recimo niso spremenile od davnih časov dvojke, tako da soldateska velikokrat izpade butasta, starokopitna in neživljenjska do te mere, da kar ne sodi v tako visokoletečo igro. Drugače povedano, očiten je manko dobro organiziranih, vztrajnih, resnično organskih nasprotnikov, ki bi mogli Snaka zaposliti vsaj približno na toliko načinov, kolikor lahko on njih. Z debilčki, ki obrnejo hrbet in si začnejo blaženo požvižgavati takoj, ko Kačon izgine iz vidnega polja ter alarmni števec sredi zaslona doseže ničlo, smo se – oprosti, Kodžima-san – ukvarjali dovolj dolgo. Še sreča, da dan deloma reši štiričlanska šefovska enota 'Lepotica & zver', skozi katero nam Hideo vnovič postreže z vrsto kulerskih potegavščin. Pomnite huronsko foro s pretikanjem džojpeda iz MGS1? To je to.



● Playboy, ki zamoti sovrage. V visoki ločljivosti, juhej! Od klasičnih MGSjevskih potegavščin je prisotna tudi pregovorna nosljiva kartonska škatla.

Nadalje so visokotehnološki aparati, kot sta solidni uč in gejevski robot, mestoma tako učinkoviti, da zaradi njih špil (vsaj na treh sprva razpoložljivih težavnostih) ni dovolj težak. Primerno zaposlitev veteranom tisočerih infiltracijskih misij ponudita šele zagamanosti 'big boss hard' in 'the boss extreme', ki se odkleneta po obrnitvi špila, vendar tu težavnost izvira skorajda izključno iz tega, da je čuvajev kot peska. Vsekakor ne iz njihove raznolikosti, saj je sort nasprotnikov občutno premalo. Zvrstijo se običajni soldati, vzdržljivi frogi, po stenah frčeči specialci, do zob oboroženi gekki, dvonožni skupki organskega in mehanskega .... nakar MGS4 zmanjka lajtunge.

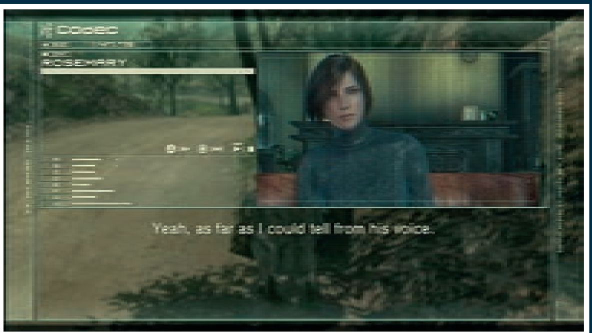
Kino brez platna

A bodi dovolj o igranju, saj to dejansko predstavlja le eno polovico izkušnje, ki ji pravimo Metal Gear Solid 4. Druga kot vedno sestoji iz koša animacij, narejenih z grafičnim srčkom, ki jih Kodžima spet uporabi za osrednje sredstvo odvijanja rdeče niti. Zahvaljujoč hardverski nadhranjenosti playstationa 3 in prostorski



● Gizmo 'solid eye' ima dodatna načina uporabe. V enem se ga poslužujemo kot daljnogled, v drugem kot infrardeč vizir.

oblinosti blu-raya sekvence tokrat presežejo vse meje spektakularnosti. In, seveda, dolžine. Bolj pravilo kot izjema so tri četrt ure trajajoči odlomki, v katerih Hideo in njegovi roki (artistični guru Džodži Šinkava ter skladatelj Harry Gregson-Williams) konkurenci pokažejo, kako brez pomisleka zapravljati evre iz vrtoglavega proračuna. V animacijah pridejo do izraza 'režiserjev' prefinjeni čut za filmskost, vzdušno glasbeno spremljavo, obešenjaški humor ter življenjskost in ganljivo človečnost likov. Štirica te v svojo dimenzijo posrka z enim vdihom, brez slam'ce, čemur botruje božanska grafika, sparjena s fantastično obrazno-telesno animacijo vsega, kar miga, in neverjetno podrobnimi poligonskimi modeli. Teme, ki se jih igra dotakne skozi animacije, so dodelana repriza starih: teorija reda sredi kaosa, volja posameznika proti genetsko programirani prihodnosti človeštva, ljubezen na bojišču. Isto velja za znamenite like, ki svoje usode sredi ognjenega plesa še zadnjič prekrižajo s Snakovo. Tako izvemo domala vse, kar smo si želeli (ali pač ne) izvedeti o Patriotih, Outer Heavenu, Meryl, Naomi, Vampu, Big Bossu, Evi, Raidenu in ostalih družabnikih ter antagonistih sklerotičnega Kačona. Dokončnega premika k filmskemu podajanju štorije se veselimo zlasti oni, ki smo v dvojki tarnali nad branjem neskončnih tekstovnih filozofskih razprav med Raidenom in njegovo zaročenko Rose. Ne le, da so blodnje v ušesnem komunikatorju zdaj zreducirane na obvezen minimum. So odlično tempirane, ravno prav poglobljene, nenajedajoče in docela preskočljive. Slednje itak velja za domala vse sekvence, kakor tudi za delno interaktivne vložke v tovornem letalu med akti, skozi katere Otacon predstavi cilje sledeče misije. Prehajanje med gledanjem in igranjem je tako praviloma brez frustracij, kar je za serijo (in igre vobče) dosežek in pol. Seveda pa drži, da je spremljanje celo uro in več trajajočih možganskih masturbacij, ki orgazmirajo v dobesedno nečloveško razvlečenem koncu, naporno celo za najbolj zagrete pristaše. Kaj šele za naključne nabijače, ki bi se radi samo usedli za konzolo in oh, saj veste, igrali. V tistem, kar bo marsikateri ljubitelj nanizanke pojmoval kot alfo in omego mežikanja Holivudu, bodo drugi videli nekoherentno, nastopaško preseravanje osebka, ki mu ni bilo dano postati Kubrick oziroma Spielberg. Ali, če obrnemo kocko, Mijamoto. Motil pa se ne bo nihče.



● Po komunikatorju posežemo izredno redko. Otacon nam razloži, kako naprej, Rose pomaga pri sproščanju / blaženju stresa.



● Neskončne animacije ter visokoločljivostna grafika in zvok imajo svojo ceno. Pred vsakim aktom moramo ob namenskem zaslonu počakati, da se podatki pretočijo s ploščka na disk, kar običajno traja par minut.

Kačji spomenik

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots torej ni najhujdejša igra vseh časov? Ne. Pravzaprav bodo prerekanja potekala tudi okoli tega, ali gre za najboljši Metal Gear Solid, saj dosti starih sabelj meni, da ta čast pripada prelomnemu prvencu. Štirica takenako ne bo razbila kontroverznosti serije, saj bo stežka prepričala kogarkoli, ki je ni čislal že prej ali ki ni odprt do, no, japonskega dojemanja akcijskih skrivalniščin. Toda po drugi strani je prav, da se niz zaključi tako, kot se je začel: s krikom "Snaaaaaake!", ki predira povprečnost velike večine ostalih špilov in ruši meje med igrami in filmi, čeprav jih ne poruši do tal. Čeprav bo MGS4 brezbrižno preziralo ravno toliko ljudi, kot ga bo strastno ljubilo, si bodo samo tisti z velikanskimi plašnicami na očeh drznili zanikati, da gre za občudovanja vreden kompleks digitalne zabave in več kot dostojen epilog veličastne epopeje, kamor je ata Hieo zlil vso ljubezen do legendarnega Kačona, ki mu suši reže že dvajset let. V nas pa obilo nepozabnih trenutkov. Besede so zdaj odveč. Počivaj v miru, Snake.

90 *Case in Snake se še zadnjič zvijata v kačjem tangu.*
playstation 3 — Konami



Da bi naseljenci z nožičkami fentali tank, se ne dogaja več, saj sila močnejša enota šibkejšo pregazi. A še zmerom ima sreča veliko vlogo.



Teren ima nekaj vpliva na boj, saj je z višjega bolje napadati ali se braniti, in je z nahajališči tega ali onega važen za gospodarstvo.

Civilization Revolution

Civa je torej prišla na konzole, kjer se cedita med in evro, zato obzorje zdaj golta peklenski ogenj. Vsaj če verjameš tistim, ki menijo, da je prenašanje tradicionalnih pecejaških iger – zlasti strategij – na drkalice krivoverstvo, ki bo privleklo božje maščevanje. Toda po zatrjevanju očeta serije Sida Meierja je Civilization Revolution igra, ki jo je želel od nekdaj ustvariti, a je ni mogel, ker so oboževalci hoteli vedno več kompleksnosti ter resnosti. Špil na playstationu 3 in xboxu 360 tako zabriše v smeti dosti elementov, ki so radostili računalniške stratege, in skuša globino doseči s kar najboljšim izkoristkom ter uravnoteženostjo manjšega števila gradnikov.

Kot vedno v Civah na začetku izbereš svojo civilizacijo. Nabor vsebuje šestnajst narodov, od Angležev in Američanov prek Japoncev do Arabcev, Zulujcev ter Indijcev. Razlikujejo se po prednostih v nekem časovnem obdobju, ampak na splošno njihove posebnosti niso bistvene. Vsakemu načeluje risankast velemož v slogu Julija Cezarja in Džingiskana, ki žlobudra v izmišljeni latovščini, podobni izvirni govorici. Karikiranost grafike in zvoka poskoči ob izbiri Aleksandra Velikega, ki ti gejevsko pošilja poljubčke, in doseže višek med igranjem. Špil namreč kar prekipeva od žarkih barv, enote in mesta so disneyjevsko predimenzionirana, dočim tvoji svetovalci špilajo dvorne norčke. Tridimenzionalna podoba je rahlo povzeta po Civilization 4, a slog je dosti bolj lahkoten, kar vidiš v animiranih bojih, ko se možički mlatijo na tak način, da bi niti dojenček ne utrpel duševnih otiščancev.

Nič čudnega torej, da pod kožo Civ Rev ne bije tako zapleteno in napredno srce kot pri Civah za računalnike. Zasnova je sicer enaka: vnovič gre za potezno strategijo, v kateri skušaš prevladati nad tekmeci na enega od štirih temeljnih načinov. Premagaš jih lahko z vojsko (zavzetje vseh konkurenčnih prestolnic), kulturo (posest dvajsetih čudes, prebeglih mest ali znamenitih osebnosti), tehnologijo (z vsemirsko ladjo dosežeš zvezdo Alfo Kentavra) ali ekonomijo (zbereš 20.000 kosov zlata). Podoben kot vedno je tudi začetek: gručica škrbastih naseljenčkov ustanovi mesto, iz katerega prileze prva enota kosmatih bojevnikov. Z njo raziskuješ okolico, odeto v meglo, in odkrivaš barbarska naselja ter artefakte, medtem ko osnovna naselbina raste in producira bodisi vojščake, bodisi se usmerja v gradnjo stavb.

A kmalu opaziš, da je tole hitrejša, bolj usmerjena in preprosta Civa. Svet je majhen, tako da na nasprotnike naletiš že po nekaj potezah in se nato zažiraš v življenjski prostor drug drugega. Ukvarjanja z delavci ni več. Drsniki so rekli pa-pa. Karavane za enkratno uporabo prinašajo le zlato, trgovanja med mesti oziroma nacijami ni, zato odpadejo mešetarske poti (trade routes). Izkoriščanje polj, ki obkrožajo mesta, za vire sredstev, kot sta hrana in ruda, je avtomatično. Vohunjenje je sila popreproščeno, enako skrb za srečo prebivalcev, ki jih zadovolji že ustrezna stavba. Enote ne zahtevajo podpore v obliki sredstev (upkeep / support), zaradi česar jih imaš lahko v teoriji neskončno in se moreš na začetku hitro širiti (znani REX – rapid expansion). Naselja rastejo sama od sebe in delajo le eno stvar naenkrat iz nabora treh (enota, stavba, svetovno čudo). Poteze žrejo po več let naenkrat, zato čas hitro mineva. Kot bi mignil, iz starega veka napreduješ v srednjega, menjaš despotizem za monarhijo ali demokracijo. Obenem konjeniško drviš po tehnološkem drevesu, ki niha med gospodarstvom in militarizmom, a je naposled precej ista pašta. V to smer je šla že Civ 4, toda Revolution oklesti vse, kar za igranje ni zares bistveno. Temu se podreja tudi simpatični vmesnik, ki z gobicama in gumbi omogoča bliskovito rokovanje in hiter dostop do vseh podatkov, brez kompleksnih menijev in ci-



Bogvari, da bi lahko po izstrelitvi vseh delov rakete koloniziral planet v okolici Alfe Kentavra. To bi vendar čisto raztreščilo Civino omejenost!



Diplomatski model je boren, meje pa niso odprte, kar pomeni, da tvoje čete ne morejo hoditi čez konkurentovo ozemlje. To direktno vpliva na širitev.



Enote nabirajo izkušnje in občasno nove sposobnosti. Zategadelj je treba razvite čuvati – in tudi zato je element sreče opoteče toliko bolj zoprn.



V mestih lahko spreminjaš vrsto produkcije, od uravnotežene do posameznih dobrin, kot so zlato, hrana in znanost. A večinoma tega ni treba.

frarskih preglednic – kar pa je mogoče le zato, ker je igra tako zožana. Druga možnost bi bil kup roletnih menijev, ampak to ne bi šlo skupaj niti z risankasto podobo, niti s Firaxisovim namenom, da Civilization vrne na začetek in ga spet približa množicam.

Kajti ravno za to gre. Civo smo v devetdesetih divje nabijali ravno zato, ker je bila tako enostavna, da si vanjo hitro padel, a dovolj kompleksna, da si jo stežka nadmudril. Skozi leta se je vse bolj nadgrajevala, a s trojko, ki je ni naredil Meier, skorajda klecnila pod lastnim bremenom. Štirica se je tako lotila iskanja korenin, kar nadaljuje Revolution, ki je podobna dvojki. Je tako preprosta, da jo urno dojame praktično vsak z nekaj strateške žilice, in hkrati tako zapletena, da nudi podlago za solidno mozganje. To slednje izvira zlasti iz prefinjene prepletenosti in uravnoteženosti ključnih plati razvoja – vojaške, ekonomske, kulturne ter tehnološke. Čeprav se Revolution igra hitro in nezakomplicirano kot kak Risk, zaradi česar partije tipično trajajo med dvema in tremi urami, zmeraj deluje ta štiridelna tehtnica, kjer večji poudarek na eni strani pomeni manjšega na drugi. Boš ustanovil novo mesto, ki ti bo na dolgi rok prineslo več denarja, a boš zato počasneje razvijal prestolnico? Koliko boš vložil v obrambo, kar gre na račun napredka drugih plati, kar zna pripeljati do močnejše soldateske? Kdaj in kako boš posredoval, ko boš videl, da te je nek konkurent presegel – ga boš napadel z enotami, mu težil z vohuni ali mu skušal mesto prevzeti z naprednostjo svoje bližnje metropole? Te misli so značilne za vse Civilizatione, a so zdaj prečiščene in laže vidne, ker je okoli njih manj drugih elementov. Do izraza pridejo zlasti v večigralstvu na enem sistemu (vroči stol, do štirje sodelujoči) ali po spletu (dva do štirje, načini eden na enega / dva na dva / do štirje vsak zase, rangirane ali nerangirane tekme). Internet omogoči še lestvice in dolpoteg luštnega tedenskega scenarija, ki ga pripravijo Firaxis. Ta je za vse enak in je namenjen temu, da se dokažeš pred skupnostjo.

Vendar odstranitev naprednejših lastnosti Revoluciji tudi škoduje, saj je igra na več mestih pretirano koščena, kot manekenka, ki misli, da je lepa, če ji vidiš vsa rebra. Sila primanjkuje diplomatskih možnosti, saj imaš na izbiro praktično samo napoved vojne in odločanje o njej, ko te kdo napade – pa še to ne, če si v demokraciji, kjer te kongres preglasuje. Zato ni koalicij, saj bi kilave konzolaške možgane pri tem očitno spontano razneslo. Delna posledica tega je, da si v zahtevnejših enoigralskih partijah pod udarom vseh računalniško nadzorovanih nacij, ki se med sabo niti poščatajo ne, tebe pa zlorabljajo z vseh strani. S tem je nadalje povezana umetna pamet, ki zna izvesti kak dober manever, a ji lajtunge zmanjka občutno prehitro, zaradi česar premetenost na višjih težavnostih nadomešča z goljufanjem. Recimo s takim, da njene enote zlahka premagujejo dvakrat močnejše tvoje, argh. Manjka tudi trgovskih opcij. Potem je tu nekam nevznemirljiva zaključna faza (endgame), če več približno enako močnih civilizacij istočasno doseže nuklearno dobo in bi se rade pomerile na bojnem polju. Tedaj se zaradi obilice sredstev in manka bolj kompleksnih možnosti spremeniš v robota za pohitreno masovno produkcijo, kjer je vsak krog enakih niz pritiskov na gumb. Nasploh je endgame malce razvodenel, med drugim zato, ker napak ni težko popraviti, medtem ko te lahko prej stanejo glave. Spletne partije v tri ali štiri so podrejene zamudnemu čakanju, da vsi opravijo svoje, ter na PS3 niso imune na prezgodnje crkote oziroma zamrznitve. In nasploh je igra vpeta v niz kratkih, peskovniških izzivov, saj imaš poleg nekaj scenarijev, izziva tedna in multiplayerja na voljo le to, da znova in znova izbereš narod in se podaš na naključno ustvarjeno karto, ki ji ne moreš nastaviti ničesar. Česarkoli v slogu zgodbe ali vodene kampanje ni ...

... in nasploh je tole Civa, kakršno poznamo sedemnajst let, okleščenost, hecna grafika in domovanje na konzolah gor ali dol. Drži, močno je prisoten občutek 'samo še to potezo, potem pa na sekret!' (nakar se podelaš v hlače, ker si pred pomembno odločitvijo); elementi so jako spretno uravnoteženi; obtesanost in manjši svet pa prispevata k bolj udarnim partijam. Takisto strategij na konzolah na ravno veliko, sploh ne na playstationu 3. A konkretnih minusov v sami igri ni zares malo, na koncu krajev pa na Revolution letijo klasične pripombe o nenapredovanju celotne serije Civilization, od povsem avtomatskega boja prek recikliranih tehnologij do utrujenega zaključka pri tankih, jedrskem izstrelku in poletu v vesolje, kar smo v enaki obliki videli že stokrat. Jah, tako je, če stopaš nazaj namesto naprej!



78

Von Bismarck, Kleopatra in Sneti si želijo miru, a delajo vojno.

PS3 / xbox 360 **Firaxis / Take-Two**



Risankavi svetovalci so del farbaste, prijazne podobe. Za dojenčke, bodo rekli hudi pecejaši :). Seveda pa ne manjka baza podatkov, Civilopedija.



Pogled lahko dokaj pomikaš z gobicama in z gumbi skačeš po vročih točkah. Kljub temu in majhnemu svetu pa manjka oddaljevanje kamere.

Battlefield: Bad Company



● S šrotarico ne boš nekoga fental z razdalje in s pištolo ne eksplodiral tanka. Začuda streliva ni obilo, zato pogosto menjaš orožja.

Ježešmarija, eksodus! Najprej jo s pecejev na konzole podurha strategija Civilization, zdaj pa še streljanka Battlefield. Toda kjer je Civ Rev prirejena drkalicam, bi Bad Company zlahka bival na računalu. Le da so se EA odločili, da ne bo, ker so tam grdi pirati in si lahko direktorčki kupijo en ferrari na mesec manj. Brutalna taktika, a učinkovita. In logična, saj se BC najbolj zanaša ravno na destrukcijo vsega, kar ni pribito z nevidnimi žeblji.

Posvetimo se najprej enoigralski kampanji. Bad Company je prvi del serije, v katerem puščavništvo ni enako multiplayerju z boti namesto živih nasprotnikov. Švedi so si za podlago zamislili spremljanje poti štirih malopridnih ameriških vojakov, ki jih v sodobnem času strpajo v četo B (B kot 'bad company', yo) ter jih odpošljejo v vojno za osvoboditev leve bivše ruske republike pod jarmom razuzdanega diktatorja. Plus Irak jih čaka, ker je v igricah Arabce treba tolči. A kmalu se obelodani resnični cilj četverice: obogateti z zlatom, ki si ga lastijo pripadniki sovražne najemniške vojske, in vse se sprevrže v lov nanj. Štorijica se napaja iz satirične komedije Three Kings in špil temu ustrezno stavi na humor. Liki se zezajo, vriskajo ob eksplozijah, govorijo otročarije in čeprav je vse skupaj bolj kot ne zbor klišejev, ki ne doseže parodičnosti Treh kraljev, nudi svojevrsten čar. Vojna za Bad Company pač ni nekaj groznega, marveč izgovor za to, da stvari frčijo v luft in da se imamo fajn. Najbolj to pride do izraza, ko nažigamo iz strojnice na džipu, vse se trese, tolovaji padajo kot slama, kolegi se derejo neumnosti, iz radia v vozilu pa se vijejo blagoglasni zvoki gospela. Novi hit, razumete: New Swing Quartet feat. Hot Lead!

Igranje je temu primerno nagnjeno v arkadnost. Pod navalom sovražnih krogel sicer krepnemo dokaj hitro, toda BC hoče biti konzolastiku, eekhm, sleherniku prijazen, zato ne komplicira. Namerimo, ustrelimo, ponovimo, to je to. Če nas sovrag zaloti na prostem, strafamo in skačemo, če imamo krit hrbet, se lahko gremo metodičnega ostrostrelca. S snajperko ali mitraljezom, ki capina položi na petdeset metrov. Ni zadnje čase priljubljenega premeščanja v zaklonu (cover systema), poškodb, taktičnega razpostavljanja v prostoru, nagibanja iz zaklona, ležanja (zgolj čepenje), ukazovanja trem sotrpinom, ki te spremljajo večino igre, saj delujejo čisto samostojno, gledanja skozi njihove oči ali menjavanja teles, brskanja po orožjih v inventarju. Teh je cel kup, od zapadnih do ruskih pištol, strojnic in snajperk, plus bombe, bazuke, napadi topov ter možnarjev in udar lasersko vodene rakete. Toda nosimo le eno strelsko in eno eksplozivno krepelo, da bi se ne zapletali. Za še večji žur skočimo v eno mnogih hitrih vozil, od bagijev in džipov prek lahkih in težkih tankov do čolna, helikopterja ter, um, avtočka za na golf igrišče. Seveda je njih vodenje mačji kašelj.

Na tej točki je Bad Company slišati kot tipska sodobna arkadna vojaška streljačina. A vsebuje tudi originalne elemente, ki so dobro vpleteni v zasnovo. Opazi se recimo, da smo manj napeti kot običajno, recimo kot v Call of Duty 4. Deloma je to zasluga humorja, deloma pa odločenosti igre, da jo bomo končali. To gre zlasti na rovaš ohranjanja stanja na bojnem polju kljub smrti. Če crknemo, sicer štartamo od zadnje nadzorne točke, vendar se stanje na bojišču ohrani. Če smo nekoga ubili ali nekaj uničili, bo to ostalo ubito & uničeno, ne da še enkrat fašemo v glavo do pike enako situacijo. Isto velja za vozila – če ti ga uničijo, se bo slejkoprej zopet pojavilo. Ni se treba ukvarjati niti z nasprotniki, ki bi uletavali v nedogled, saj jih je (razen v enem primeru) vedno končno število, niti s paketi prve pomoči. Namesto njih je na voljo neskončna brizga, ki nas v trenutku ozdravi in se dokaj hitro napolni ter za katere pretirano rabo nismo kaznovani kot denimo v Kane & Lynch. Z vsem tem BC doseže zanimiv kompromis med nepopustljivostjo klasičnega dizajna, saj je na najtežjem nivoju od treh še vedno kar izzivalna, ter ujčkanjem sodobnega špilavca, ki se mu ne da podrejati hardcorovskim zapovedim.

No, še bolj zaslužni za to, da se Bad Company loči od konkurence, sta drugi zadevi. Prva so velika bojišča, na katerih je zadano moč opraviti na več načinov. Tipičen nivo spominja na večigralsko karto in ima dosti travnikov, polj ter gozdov, kamor so nasute vasice. Druga varianta so širše kot običajno zastavljena mesteca s kupom zgradb. V vsakem primeru imamo zaradi take odprtosti precej proste roke, kako se bomo lotili nasprotnikov. Lahko se skrivamo po okoliškem rastju in pokamo od daleč, lahko se gremo ramba, saj nam instantno zdravljenje to omogoča, lahko posredujemo z vozilom, lahko kombiniramo pristope ... Do cilja se lahko odpravimo peš, s to ali ono karjolo, mestoma po kopnem ali vodi. Tisto, kar je CoD4 nakazal s svojimi nekaj mini peskovniki, v Bad Company postane stalna praksa. S tem, da skorajda ni skriptanih dogodkov.



● Poleg šofiranja vozil sta vdelana topniško obstreljevanje in vodenje lasersko namerjenega izstrelka iz letala. Oboje je vzdušno, a plitko in se očigledno direktno zgleduje po CoD4.

Vsekakor pa se ne moremo zanašati na to, da bi se skrili v bajto, nakar bi kukali iz nje, pokali in se spet skrivali. Za to poskrbi druga prepoznavnost igre: okolica, ki jo je moč s streli in eksplozijami raztrgati na prafaktorje. Ograje in vrata itak padejo pod udarci noža in krogle gredo skozi les, kot se danes spodobi. Ampak temu se pridruži rušenje streh, zidovov, cevi, stražnih stolpov, obrambnih nasipov ... Kar je nakazal Conflict: Denied Ops, se tu povsem udejanji. Ko se s kanonom, bombami ali streljanjem v pogoste eksplozivne sode lotiš obdelovanja zgradb, od njih naposled



● Najboljša orožja so najprej kanili ločeno prodajati, a so si nato premislili. Zdaj jih bodisi odkleneš z igranjem, bodisi s šifro v posebni ediciji.



Saj poznate trapasti občutek, ko skušaš v običajni nažigačini s strojnico, minometom, bombo ali tankom odpreti lesena vrata / podreti zid, a ti nikakor ne rata? BC odpravi take nelogičnosti in se odpravi v drugo smer.

in le redkokdaj uporabni. Nekdo, ki je v 3D streljankah zelen, takih reči verjetno ne bo začutil in mu bo špil hudo dogajal, z izkušenci bo pak drugače. Ti bodo hkrati opazili manko domišljijskih, markantnih dogodkov v slogu plazenja med sovražnimi četami in napadov psov iz CoD4 ter očitno kopiranje prijemov od drugod. Bolj pozorni pa bodo tečnarili, da kampanja v drugi polovici ducaturne izkušnje (na srednji zahtevnosti od treh) praktično neha servirati novosti in žmoht ter da je zadnji del že očitno utrujen, s klišejskim šefom vred. Karati velja še posiljeno iskanje zlatih palic, saj zanje ne moreš kupiti ali izboljšati ničesar. In naposled so tu tehnične drobnarije, kot so včasih zoprno razporejene nadzorne točke, ki te prisilijo v pet minut laufanja do akcije, ker še ni novega vozila, polzenje tretjeosebnega pogleda na furalico v njen trup, kaka zamrznitev inačice za PS3 ...

topniški napadi in vzdušno rušenje zidov, ki onemogoča želvakanje ter spreminja pogoje na bojišču.
Toda vse ni idealno. Da igra vsebuje en sam modus, je malodane sramotno, in četudi bodo dodali oblju-bljeni klasični conquest z zavzemanjem položajev, bo kos kruha še vedno tenko namazan. Gold rush prvih nekaj dni zelo vleče, potem pa napetost spusti, saj zmanjka vsebine. Svobode pri poklicih je na primer manj kot v Call of Duty 4, saj imaš opremo hitro odklenjeno, nakar manjkajo lastne kombinacije orožij, opreme in veščin. Enako urno nadmudriš osmerico kart, saj večinoma niso prav velike in ne nudijo obilice strateško-taktičnih pristopov. To se je videlo že nekaj dni po splovitvi, ko so više razviti igralci stalno uporabljali en in isti, vobče najučinkovitejši prijem. Na vlogo nadpoveljnika iz Battlefielda 2 pozabi, enako na trening z boti, povezavo v lokalno mrežo, razdeljen zaslon, sodelovalni modus (co-op) in spreminjanje kart v slogu Forga iz Hala 3. In reči moram, da je debilov kot peska, saj sta streljanje članov lastnega moštva in postavljanje okrog nastavljene bombe na svojem zaboju zlata stalna praksa. Še dobro, da lahko povabiš prijatelje s seznama v svojo partijo.

ostane le še ogrodje. Vse ostalo gre po gobe. To je vizuelni in zvočni užitek, saj kosi med bobnenjem eksplozij in oblaki dima letijo na vse strani. A še pomembnejše je z igralnega stališča, saj tako prideš do branilcev, ki se skrivajo za zidovi, oziroma oni do tebe. Si recimo snajper na podstrešju skednja, nakar te opazijo in začno užigati po tebi iz težkega orožja. Granata tedaj odnese pol bajte in počutiš se, kot bi hladnega jutra nekdo s tebe povlekel topel kovter. Kaj pa storiš, ko vidiš, da so se gnusobe utaborile v neki stavbi? Z bazuko raztrgaš zidove in jih popokaš kot ribe v sodu ali prikličeš možnarski udar, da od bajturine ostane le še kadeče se pogorišče.

Niha tudi multiplayer. Bad Company fura modus 'gold rush', ki na vsaki karti od osmih podpira štiriindvajset sodelujočih in jih razdeli na dve moštvi. Napadalski tim se trudi prebiti obrambo in uničiti zaboja z zlatom bodisi tako, da nastavi bombo, bodisi z drugačnimi poškobami, obrambni pa ju ščiti. Agresivneži zmagajo, če jim nakana uspe, preden jim zmanjka točk za oživljanje, sicer slavijo zaščitniki. Na voljo je pet tipsko battlefieldovskih poklicev (assault, demolition, recon, specialist, support), vsak s svojimi orožji in opremo, ki so spretno razdeljeni po prednostih in pomanjkljivostih ter se izdatno dopolnjujejo. Klasa support denimo obilno rešeta, kliče možnarske udare, popravlja vozila in tala zdravilne pakete, a je nemočen proti oklepnikom. Te zatira bazukaš, ki je s svojo šrotarico na razdalji učinkovit kot evhuh v haremu, njegove rakete pa se samodejno usmerijo proti tarčam, ki jih je označil specialist. In tako dalje, v plesu plusov in minusov, ki poveličuje skupinski trud. Karte se lahko po tem, kako akcija teče (flow), kosajo s Halovimi, medtem ko bo vsakogar razveselilo, da multiplayer teče na namenskih strežnikih in se zato skorajda ne zmeni za lag. Ostale dobrote so rangirane in nerangirane tekme, združevanje na podlagi izkazane spretnosti, nabiranje izkušenj za napredovanje po činih, odklepanje orožij in opreme za posamezne poklice, dosti vozil,



Dober element multija je oživitev bodisi na stalni točki, bodisi v skupini, ki je že zapletena v boj oziroma je na položaju.



Velike eksplozije dopolnjuje humor. Na njegov rovaš BC izpade malce cenen, a simpatičen glede na mačizem iz Army of Two in samosvoj v primerjavi s smrtno resnimi konkurenti tipa Call of Duty 4.

V določenih pogledih Bad Company po enoigralski plati tako nadkrili in Call of Duty 4 in Ghost Recon Advanced Warfighter, ki jima je podobna zaradi slične mešanice spopadov od blizu ter daleč. Vendar igra za njima tudi zaostaja. Glavna zamera je dejstvo, da se Bad Company bolj kot na vrhunsko sestavljene strelske situacije zanaša na spektakel. Ne rečem, da ni prijetna za igranje, a spopadi so kljub temu sestavljeni preveč ziheraško, da bi se mogla vpisati med najboljše. Tretjino igre recimo damo skozi tako, da od daleč pošiljamo nad sovrage možnarske izstrelke, kar je čista masturbacija na razfuk. Velik del odgovornosti za tovrstne probleme leti na nebleščečo umetno pamet. Načeloma je v redu, zlasti ko se sovražni vojak lepo umakne za zid, a velikokrat je orenk tumpasta in ne daje občutka, da se boriš s čim več od rutinske elektronske kode – drugače rečeno, od starih Battlefieldovih botov, ki so jih stlačili v zgodbovno okolje. Itak se ti zdi, da od začetka do konca streljaš istega barabina v različnih oblekah. A grdavži vsaj migajo, dočim so tvoji nesmrtni kolegi butasti do amena

Problemov torej ni moč prezreti, toda ocena na koncu ravno še prisopiha do osmice, saj je Bad Company zabavna, udarna in izvirna na presenetljivih mestih, s humorno neobveznim pristopom pa se odmika od običajne mrkoglednosti. Le po prestolu ne poseže. A nič bati, DICE ima v paci še štiri nove Battlefielde. Ni vrag, da eden od njih ne bi ponovil stare prelomniške glorije – na konzolah ali na peceju.

80 *Sneti si nenadoma želi postaviti v mikrovalovko nekaj kovinskega.*
PS3 / xbox 360 DICE / EA



Smeh je bil, ko je EA obelodanil naslov uradne spletne strani – *badcompany.ea.com*. Prekletstva s tem ni bilo konec, saj v času pisanja opisa ni delovalo marsikaj na njej, recimo shranjevanje lastnih slik iz bojev.

Ninja Gaiden 2

Dandanes biti elitističen hardcore igralec je teže kot najti politika, ki ne laže. Igre so vobče postale zelo lahke in za resen izziv se je moč zanašati le še na redke najhudejše težavnosti, v katerih odklep moraš ponavadi vložiti ure rutinskega gumbarjenja na zahtevnosti, ki bi jo z levo roko opravila Elena Pečarič. Še huje pa je, da praktično ni več špilov, dostopnih le tistim, ki so zadosti nadarjeni in so za uspeh pripravljeni delati. Ni več naslovov, kakršen je Ninja Gaiden 2.

Ob pogledu na zadnjo stran škatle bo ljubitelja prejšnjega Gaidena s prvega xboxa – ene najtežjih, a hkrati najboljših novodobnih sekljaških akcijad – sicer kap. Tamkajšnja oglaševalska puhlica namreč veli, da je NG2 'ideal for casual players'. No, brez panike, kajti če je cilj ta, da igro končaš, ne da vanjo zgolj bezaš kot v pokvarjen suši, je trditev nateg z zarjavelo katano. Novi pohod klavskega nindže Rjuja Hajabuse je vseeno namenjen okorelim, znalskim špilavcem – in cvilečim vajenčkom, ki bi taki radi postali.

Resda to spočetka ni docela vidno. Če v tradicionalni leder odeti Rju svojo klasično linearno pot prek trupel nindž iz klana Črnega pajka in demonov začne na težavnosti path of the acolyte namesto path of the warrior, bo capine nekaj časa brez večjih težav odstranjeval s pretežno naključno gonjo gumbov. Začetni nindžarski nasprotniki ne bodo velika prepreka nikomur, ki je pripravljen na nekaj pravočasnega blokiranja in šviganja naokoli. Tisti, ki odneha že tu, naj gre igrat Lego Indiana Jones. A ko bo vsakdanji igralec srečal trolske zlodjevske spake in njihove leteče izvedenke, bo začel spuščati zvoke živalske frustracije. Z nasprotniki bo že opravil, predvsem po zaslugi Rjujevih močnih kombinacij in vrhunske gibčnosti. Vendar se mu bo nenehno zdelo, da ga kamera namenoma zajebava, saj se kljub ravnanju z desno gobico nikakor ne bo hotela postaviti tako, da bi nudila idealen pregled. Presenečali ga bodo izstrelki od 'nikoder', napadi sovražnikov iz skritih kotov prostora in šefi, ki znajo Rjuja spraviti ob velik del energije z enim udarcem. Vključili se bodo platformski elementi, kot je vzdolžni tek po zidu, ki zahtevajo elegantno natančnost ter botrujejo padcem (nikdar smrtnim). In potem se bo vse skupaj stopnjevalo do točke, kjer bo nedeljski drezalec gumbov fasal popizditis ter si z zlomljenim ploščkom iztaknil oko.

Ampak kar se bo taki osebi zazdelo kot lijavica izprijenih rižojedih možganov, je v bistvu ena najboljših akcijad zadnjega časa. Le znebiti se je treba mišljenja, da so špili neobvezna zabava in da ti morajo vse prinesti na pladnju. Ninja Gaiden 2 NI, ponavljam, NI neobvezen, in NI, ponavljam, NI za vsakogar. Zlasti ne za večino nove generacije špilavcev, ki jamrajo že, če jim ni ponujen enouren tutorial, in se počutijo izgubljene takoj, ko nehajo biti vodeni za rokico. Če pa ti dogaja ta zvrst, imaš čas ter voljo, poseduješ dovolj dobre reflekse in v obvladanju igre vidiš medaljo časti, ti začne NG2 kmalu dajati več, kot si vanj vložil.

Temelj tega je vrhunski borilni sistem. Mlatenje se sicer do neke mere podreja naključnemu skakanju in knofodrku, ki izvira iz nezahtevnega nadzora: igra pozna le dve vrsti udarcev, kar poveže s skokom, blokom, protiudarci in izmikanjem. A na težji stopnji kot si, bolj te kaznuje za nepoznavanje. Zakonitosti so podobne kot v pretepačinah, kar pomeni dobro postavljanje v prostoru; bloke, protiudarce in izmikanja; ter premišljeno izbiro najbolj primernega zaporedja udarcev glede na situacijo. Pomembnost naštetega narašča z izbrano zahtevnostjo: na acolyte ni večje panike, warrior že obelodani razsežnosti sistema, odklepabilni mentor in master ninja pa jih zacementirata. Za uspeh so zlasti važni kombo-ti, ki jih ima vsako orožje na ducate. Naključno razbijanje po joypadu rodi veliko morilskih potez, toda eno



Kjer je Devil May Cry zajebantski in ironičen, je Ninja Gaiden krvavejši, resnejši in srhljivejši. Lobanjska šefetina z lovkami v njem zato ni nič nenavadnega.



Ena redkih ugank, ki se reši praktično samodejno. Ne, miselni orehi niso bistven del igre kot pri God of War. Prav tako tole ni skrivalniščina.



Prvoosebno merjenje z lokom je sprva nerodno, a tako kot dosti drugega, recimo plavanje, kmalu postane intuitivno. Itagaki je domislil skoraj vse.



Eni in isti gibi ter komboti te znajo stati glave, saj niso tako učinkoviti. Povrhu na podlagi takega početja dobiš manj rumenih duš za nakupe.



Na težji stopnji kot igraš, dražji so zdravilni predmeti in več cekina gre zanje namesto za nadgrajevanje orožij. Boljši kot si, hitreje jih nadgradiš.

zaporedje sekljajev na določenega sovraga vpliva tako, drugo drugače. Na višjem nivoju kot igraš, bolj to šteje. Temu je treba prišteti specialke različnih nivojev moči, ki jih izvajaš s tiščanjem gumba. Sliši se preprosto, a odločiti se, kdaj pritisniti knof in kdaj ga izpustiti, je mnogokrat bolj taktično kot razporejanje armade v strategiji. Upoštevati je treba še protinapade, ki nadgradijo blok. Da takoj žvajzneš nazaj, moraš prestreči udarec s pritiskom smeri in gumba, kar terja milisekunden odziv. Ker okrog Rjuja rada vlada gneča in po njem pada kot za stavo, je treba posedovati nadmočno koncentracijo, da odneseš celo kožo. In nezanemarljivo je izkoriščanje okolice, od ozkih prehodov do plavanja pod vodo.

Ekstra bojevalno razsežnost prispeva osmerica sekljaških krepelc, saj je Rju vedno oborožen. Glede njih do neke mere drži, da niso razgibana in izvirna, saj je nabor v splošnem izvedenka tistega od prej. Prvo orožje je pregovorni zmajski meč, nakar prejmeš lunarno palico, buzdovan, dve sablji za hkratno sukanje ter orjaško koso, kar je vse skopirano ali izpeljano iz prejšnjih Gaidenov. Na drugi strani pa ne manjka načeloma izvirnih, kot so tonfe, kosa na verigi (kusari-gama) in sokolovi kremplji (rezila, ki si jih Rju pritrdi na vse štiri okončine in se tako spremeni v jekleni vihar). No, bistvo krepel ni njihova podoba, ampak dejstvo, da vsako malce predrugači bojevalni pristop, saj so izvrstno – bolje kot v prejšnjih NGjih – razporejena po moči, hitrosti in dosegu. To je zlasti očitno, ko jih nadgradiš z ukradenimi sovražnimi dušami in tako odkleneš nove sposobnosti. Vse skupaj mastno dopolnijo daljinska krepela, recimo šurikeni in lok, s katerim lahko meriš iz prve perspektive in je bistven za marsikak uspeh, ter magija štirih vrst, od ognjene prek vetrovne in zaščitne do gravitacijske. Oboje je treba hitro vnesti v bojevalno strategijo, sicer pušiš kot rasta v Amsterdamu.

Tak borilni sistem si zasluži primerne capine, in Ninja Gaiden 2 jih dostavi. Obsipne te z epskim golažem kanalj, od različno gibajočih se in oboroženih nindž prek talnih in letečih demonov do volkodlakov, psov s katanami v gobcih, mehansko-bioloških žuželk, kentavrov, nindža-pajkov in še marsičesa. Raznolikost pa ne izvira le iz njihove zunanjosti, marveč iz tega, kakšne so njihove lastnosti in v kakšni kombinaciji privršijo nadte. Za nekatere so boljši eni prijemi oziroma orožja, za določene drugi, igra pa uživa v tem, da jih meša na raznorazne načine in tako ohranja bojevanje sveže.

S premetenim vpletanjem vseh teh elementov – globokega, pregibnega borilnega sistema z mnogimi dejavniki, razgibanih sovražnikov in naraščanja težavnosti, kar zahteva vse več spretnosti, znanja, razmisleka ter prilagajanja – sta glavni dizajner Tomonobu Itagaki, enfant terrible naše industrije, in Team Ninja ustva-



Zrežirane založnikove sličice nudijo lepšo podobo, kot je v resnici. Pogonski motor naj bi bil povsem nov, a vidni so stari elementi. Kljub temu pa je spektakel orjaški.

OSEMBITNE KORENINE

Kdor misli, da se je Ninja Gaiden začel s 3D inkarnacijo na xboxu 1, potrebuje zgodovinsko lekcijo. Hec je namreč v tem, da Tecmo dandanes zgolj ponavlja tisto, kar je že delal na sistemih koncem osemdesetih in v devetdesetih. NG je bil že tedaj kultna serija od strani gledanih sekljačin, ki je leta 1988 štartala na avtomatih kot igra v slogu Double Dragona, nakar je skočila na domače konzole NES, SNES, master system, game gear in lynx, kjer je vključila ploščadne prvine in zgodbo.



Kljub vsem tem verzijam imajo čistuni za tisto pravo le izvirno trilogijo za nintendo entertainment system, torej Ninja Gaiden iz 1988, Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos iz 1990 in Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom iz 1991. Enako kot današnji Gaideni so bili vsi zajebani kot ostareli profesor matematike. Zlasti enica, ki je sodobnežem na voljo na wiijevi Virtualni konzoli in v emulatorjih ter je imela na koncu tri zaporedne, nič kaj lahke šefe brez vmesnih nadaljevalnih točk. V njih je opaziti še druge elemente današnjih NGjev, recimo določena orožja (zmajski meč, windmill shuriken), magijo ninpo in vmesne sekvence, ki so že tedaj napletale odkrojene štorije.

Čeprav se je Tomonobu Itagaki (na sliki) Tecmu pridružil že leta 1992, pri teh Gaidenih ni imel prstov vmes, saj je delal kot grafični dizajner na Tecmo Bowlu za SNES. Nato se je lotil ustvarjanja tepežkarice Dead or Alive, odmeva na uspeh Virtua Fighterja. Vendar je imel kozavofrisnež dobrega učitelja, saj ga je nadzoroval slavni Jošiaki Inose, ki je med drugim oblikoval Ninja Gaiden za NES. Gaiden za xbox, ki je izšel 2004., je bil tako združek filozofije starih mojstrov, ki je vključevala zahtevnost, ter Itagakijevih načel – enostaven, a globok borilni sistem po zgledu DoA, nasilnost in orjaški joški. Veliko orjaških, poskakujočih joškov. Pač nekaj, česar osembitniki niso znali dovolj dobro prikazati.





Poleg šefov so vmesni izziv valovi sovragov (tests of valor), ki jih odklepaš z rod of trials. Ne spreglejte ga, ko se prižge ogenj v templju na 2. stopnji!



S klanjem nabiraš pike oziroma karmo, rezultat pa se shrani na spletno lestvico. Sem se beležijo tudi točkovni izzivi za posamezna orožja.

rila špil, v katerem je praktično vsak boj nekaj samosvojega. Zabava in smisel koreninita v tem, da se v bojevanju tako izuriš, da natanko veš, kaj, kdaj in kako boš storil. To se morda sliši banalno, a treba je vedeti, da je treba odločitve sprejemati in udejanjati v delčkih sekunde, pri čemer vsak ta delček sekunde razpolagaš z veliko možnostmi. Ninja Gaiden 2 sicer ni umeščen v odprt svet tipa Grand Theft Auto, zato pa svobodo najde v vsakem trenutku svojih izrednih spopadov.

Seveda mu ne škodi spektakularnost. Grafika načeloma ni next-gen, saj imaš marsikaj občutek, da je le prestavljena v HD. Prav tako so otvoritveni nivoji daleč od butajočih, saj se pojaš po nič kaj ličnih in vzburljivih deževnih mestih ter pustih podzemnih rovih. A nato igra postaja vedno lepša, dokler te na koncu ne očara z nadmočno čudovito demonsko okolico. Obenem pa te od prve sekunde bombardira z brutalnostjo kot posledico Rjujeve večje jeze. Če je prej včasih odpadla kaka glava, masakrator zdaj izvaja pokole, v katerih udje, glave in rdeča tekočina pršijo na vse strani. Zlasti krut je do nepridipravov, ki jih le pohabi namesto ubije. Ti terminatorsko silijo proti njemu in če ga presenetijo, ga dodatno poškodujejo, toda Rju jih za veliki finale dobesedno razseka na kosce. Končni učinek je, da je Ninja Gaiden 2 videti kot Labodje jezero, kjer baletke brez nog nosijo z rdečino prepojene trikoje in do jajčnikov razparana krilca.

Biti zaslepljen od kvalitet sicer ni mogoče, saj špil vsebuje delež težav. Veterani serije bodo recimo začutili, da borilni sistem glede na NG1, Black in Sigmo ni močno nadgrajen, bolj zglajen ter udobno podaljšan. Kamera zna biti jako sitna, dokler se ne navadiš rokovanja z njo, ker sili v filmski položaj pred Rjujem namesto za njim, mestoma pa je navzlic vsemu trudu čisto nemogoča. Pri šefih, čeprav jih je cel kup, imaš nekam malo svobode, saj je treba nemalokrat le najti najbolj ceneno potezo v arzenalu in jo ponavljati. Drugače rečeno: preveč refleksov in sira, premalo taktike. Ploščadne karafeke so včasih posiljene. Kak alternativen igralni lik, kot je bila Rachel v Sigmi, ne bi škodil, zlasti po Neru, ki tako lepo dopolni Danteja v Devil May Cry 4. Primerjevalci s to Capcomovo konkurenco bodo opazili manj pomembne ugankе (čeprav so bile te v Gaidenih vedno le začimbica) in štorijo brez globljega smisla, polno ohlapno povezanih srečanj s klišejskimi liki (toda simpatično na itagakijevsko odbit način). Okolica v prvi polovici je duhamorna, kak boss in stopnja so reciklirani in določene ključnosti včasih niso dovolj dobro označene (rod of trials). Vidi se, da je bil Tomonobu tik pred odhodom iz Tecma, saj naslova niso spolirali – občasno pade gladkost, kar je pri tako natančnem bojevalnem sistemu težava, eden od save pointov je postavljen čisto debilno, ponekje naletiš na hrošče (vdrl sem se skozi zid, eden od sovragov je ostal zaprt za vrati ter nisem mogel naprej). In spet poudarjam, da tole ni igra za nikogar, ki vanjo ne kani vložiti dosti truda.

A pretirano udrihati zaradi naštetega bi bilo takisto nefer. Glede borilnega sistema se vprašaš, kaj bi Team Ninja sploh še lahko storil z njim, saj meji na popolnost ter ohranja prednost pred Devil May Cry in God of War. Hkrati pa je igra kljub podobnosti s prejšnjimi deli dovolj nadgrajena. To ni Ninja Gaiden 1.5, saj postreže z bolj raznolikimi spopadi in nasprotniki kot prej, Rjuja postavi v številna okolja po vsem svetu, od džungle prek Benetk do demonskega podsveta, spretneje tempira boje, vpelje stopnje z manj lutanja in zapletanja ter je bolj pošten, tako glede težavnostne krivulje kot snemalno-nadaljevalnih točk (če te šef ubije, skoraj vedno začneš neposredno na začetku spopada z njim). Black bo ostal legenda, ampak če bi izbiral svoj prvi Gaiden, bi se odločil za dvojko, medtem ko se kot navdušen nažigalec vseh predhodnikov nisem počutil niti malo nategnjenega. Celo tako, da sem si kupil lasten izvod.

Toda največja kvaliteta igre je, da zaradi odlično načrtovanih temeljev postaja z vsakim novim igranjem vse boljša, kar je v ostrem nasprotju z velevečino sodobnih naslovov, ki jih obrneš enkrat in jih pustiš na polici. Šele ko veš, kaj te čaka za vogalom in kaj ti je storiti na ključnih mestih, si Ninja Gaiden 2 prav odmakne nindževo masko s kvadratnočeljustnega obraza. S tem, ko se vse bolj osredotočaš na bojevanje, vznikajo novi prijemi in taktike, boji se spreminjajo, smisel dobi malodane vsak element in v spominu ti ostanejo številni epski trenutki. Pokol na zlodjevskih stopnicah, ko se Rju prebije skozi naval peklenskih gnid ... tek po vodi v volkodlaško infestiranih Benetkah ... pulzirajoče domovanje hudičevcev ... nori (pred)zadnji šef ... obračuni v visoki travi ... vmesne animacije, iz katerih brizgata Itagakijev ego in slaboritno resnobna fantazijska vzvišenost, ki je v ostrem nasprotju s humorjem iz DMC ... ter slastni občutek adrenalinsko-taktične vzhičenosti, ki sledi malodane vsakemu dobljenemu spopadu. Da bodo špil do popolnosti izkusili le najbolj vztrajni, je pač posledica njegove brezkompromisne odličnosti in poudarka na hardcorovstvu. Vsak ga ne bo zmogel – toda vsakdo tudi ne more postati nindža!

89 *"Se je dic čist padewjan!!!" Hm, kdo zdaj, Rju ali Sneti?*
xbox 360 — Tecmo / Microsoft

SEDMERO ZENOVSKIH NASVETOV

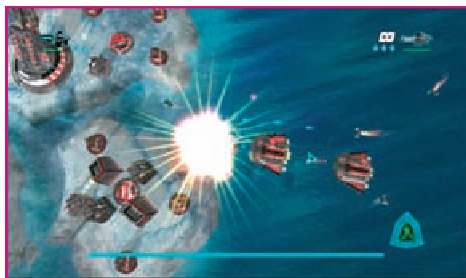
1. Hitrost kamere takoj premakni na najhitrejšo in navadi se uporabljati RT za njeno zaritno postavitev. RT namreč v bistvu ne pomeni right trigger, ampak je okrajšava za 'ritem'. Zato naj stiskanje dotičnega petelinovca postane del igranja in naj dopolnjuje kombinacije.
2. Knofodrk je primeren le za težavnost acolyte, pa še to ne za vso. Čim prej se ga znebi in začni študirati kombote ter krepela.
3. Če imaš občutek, da te špil zajebava v glavo, je to zato, ker te. Odloži ga za nekaj časa. Ravno od tu izvirajo nekatere slabe ocene opisovalcev z interneta: v trudu za ekskluzivo oziroma čim prejšnji opis se jim je reč enostavno zagabila.
4. Med igranjem jej, pij in ščij. Vmes na spletu preberi kak FAQ. V učenju ni sramote – bistvo je v izvajanju naučenega.
5. Dihaj. Skoncentriraj se. Ne postani živčen. Takoj, ko si nervozen, se težavnost skokovito poveča.
6. Ne pričakuj, da te bo igra ujčkala. Ninja Gaiden 2 zahteva celega človeka. Če ti izziv ni pogodu ali če imaš zraven še pet drugih špilov, časa pa malo, ga odmisli.
7. Ne pričakuj, da boš vse kanalje zmagal iz prve in/ali na enak način. Spoštuj jih. Pogruntaj njihove vzorce – vsak je nekaj posebnega. Menjavaj orožja. Uporabljaj lok in šurikene. Poskušaj od blizu in od daleč. In glej točko štiri. Glej jo velikokrat.



Ko pokolješ vse demone v trenutnem valu, je dobro povohljati po kotičkih, kjer so morda skrite kristalne lobanje. Žal kake globlje funkcije nimajo.

NOVASTRIKE

Če kaj mrzim, je to nepotrebno kompliciranje, in Novastrike počne ravno to. Gre za od zgoraj gledano arkadno streljačino, v kateri krmiliš ladjico, ki poka druge ladjice. A namesto, da bi bila postavljena na samodejno pomikajoče se nivoje, so jo novinci Tiki Games zadegali na široke stopnje vodnega planeta. Tvoja naloga je, da razsuješ uletavajoče sile in zaščitiš sotrpine. GTA-jevske svobode ni, kar pomeni, da imaš kljub večjemu svetu na izbiro vedno le eno nalogo, h kateri pač poletiš in jo skušaš izpolniti. Vendar te pri tem ovira ravno pretirano zapletanje. Novastrike orožja najprej razdeli na kategoriji zračnih in talnih, ki se podrejajo gumboma L2 in R2; potem v vsako od njih nabaše pol ducata krepel; nato hoče, da jih nadgrajujeješ s pobiranjem naključnih izpustkov mrtvih sovragov; in temu doda še omni kanon na desni gobici ter pospešek. TIE Fighter je bil bolj enostaven! Od tebe potem hoče, da se spopadaš z mešanicami različno gibajočih se ter streljajočih zračnih nasprotnikov, in v miks doda še talne cilje. Med menjavanjem palic uničenja, ogibanjem, pazenjem na ščite ter pospeški komaj dihaš že na srednji težavnosti od treh, dočim je merjenje precej nenatančno. Kljub temu so misije dolge petnajst minut, nimajo nadaljevalnih točk in reciklirajo ene in iste cilje. Fentavanje tolovajev je počasno, duhamorno, ponavljajoče se in zahteva metodično repeticijo namesto dinamične



Pogled je dosti oddaljen in špil nudi malce drugačen občutek od konkurence. To pa je tudi vse.

spretnosti. Špil pa prav vztraja na tem, da se ti bo priskutil z reciklažo, nepravičnimi smrtmi, tvojimi poškodbami zavezniških plovil in najtežjimi cilji na koncu dooolgih odprav. Povrhu nima večigralstva, izvedba je povprečna, okolica je ena, štorije ni, spletne lestvice so domala prazne in od kompliciranja te orenk bolita roki. Nekaj domišljijskih prijemov in dobrih misij se zato naposled izgubi v splošnem pelinu.
Super Stardust HD, Everyday Shooter, Blast Factor in Nucleus, to so prvaki. Ne pa tale jetra. ***Sneti***

Tiki Games 10 USD PS3

WOLF OF THE BATTLEFIELD

Tegale špilčka sem se veselil, saj je s podnaslovom Commando 3 nadaljevanje nadaljevanja kultne starodavne dvorazsežne streljačine iz dinozavrskih časov avtomatov & spectruma. Toda razočaranje je bilo nemajhno. Itak.
Šur, saj izbereš enega od treh likov, ki se kozmetično razlikujejo po nekaj statistikah, in iz ptičje perspektive delaš raztur v risankasti, pisani grafiki. Leva gobica v



Tisti, ki pomnite Commanda, Ikari Warriors in slične zadeve, vedite: enakega dizajna in nadmoči tu ne boste izkusili.

slogu Assault Heroes premika vojaclja, desna strelja, medtem pa lučaš bombe, uporabljaš specialko, ki razčefuka vse v bližini, rešuješ talce, pobiraš nadgradnje, sedaš v oklepnike in gnezda, se udejstvuješ v sodelovalnem multiplayerju (dva ali trije osebki na enem xboxu ali po netu) oziroma izčrevljaš šefe. A po drugi strani je akcija enolična, standardna in lahka celo na najvišji težavnosti. To je posledica zlasti povprečno načrtovanih, rutinskih valov sovražnikov, ki ne zahtevajo posebnih refleksov, ne premisleka, saj špil daleč bolj kot v dobrem arkadnem izzivu in globini uživa v velikih kabumih. Isto velja za šefe, ki ne marajo baš za taktičen pristop. Tistih pet stopenj daš skozi v dobri uri, nakar se 'zabavaš' s težjimi nivoji, ki niso zares težji, nabiranjem pik za spletno lestvico ali s co-opom.
Res je, da je Wolf eden redkih naslovov, ki nudi večigralnost za tri. Vendar to stežka nadomesti plitkost in medlost, ki mejita na dolgočasnost. Kam si padla, legenda? ***Sneti***

Capcom 10 EUR PS3 / xbox 360

ACES OF THE GALAXY

Vesoljskih arkad je na Xbox Livu toliko, da se začenjajo novinke posluževati alternativnih pristopov, da bi se ločile od ostalih. AotG tako zamenja otrobe za kosmiče in se namesto od zgoraj gledane perspektive posluži buljenja od zadaj. To omogoči doživljajsko zretje v grafiko, polno barv in eksplozij. Zlasti navduši letenje med križarkami in nabitimi asteroidnimi polji, itak pa ti na pot nenehno uletavajo roji manjših in večjih sovražnikov, ki jih klatiš kot zmešan. Pri tem ne uporabljaš desne gobice, niti ni samodejnega nažiganja, zato ti preostane le šibanje sem in tja ter poblaznelo drkanje gumba za strel. Če so te right-stick shooterji pomehkužili, se pripravi na bolečine v palcu.
No, kljub pogledu na dogajanje, predstavitvi, možnosti sodelovalnega igranja na enem sistemu in po internetu ter nelinearnem napredovanju (skozi špil vodijo tri poti, kjer lahko skačeš med planeti) so Asi povprečna vesoljščina. Glavni težavi sta neimpresivno igranje, ki ponikne v duhamornost, in rutinski, nenavdihnjeno sestavljeni valovi generičnih nasprotnikov. Takisto nažirajo pretirano občutljiv nadzor s trapasto razporejenimi gumbi, ki jih ne moreš nastaviti; pogled, zaradi katerega se dostikrat kam zakantaš; neizkoriščena mehanika upočasnjenega časa, za katero energijo zbiraš pol ure, nakar ti koristi en drek; in nezanimivi šefi.
Aces je zato precej nepriporočljiv špil. Če te vzburja zvrst, desetaka raje naloži v Ikarugo, Omega Five, Mutant Storm Empires ali Rez HD. S spremljajočo veselo travico. ***Sneti***

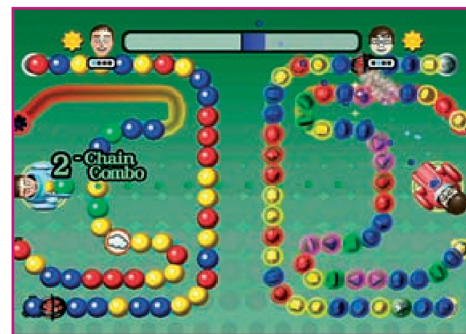


Xbox Live Arcade nima sreče z igrami, v katerih ladjico gledaš od zadaj in radostrastno nažigaš. Najprej je nepopisno razočaral invalidni Wing Commander Arena (J169), medtem ko AotG, čeprav ni tako grozen, ne doseže nobenih višav.

Sierra 10 EUR xbox 360

ACTIONLOOP TWIST

Puzlastične igre so čisto prevzete nad sestavljanjem in razsuvanjem koscev enake barve. Tudi Actionloop, ki korenini v igralnem avtomatu Puzz Loop izpred desetih let, ni izjema. Vendar tu blokci ne padajo z vrha zaslona, niti se ne gnetejo v mreži. Izvirno bistvo je namreč zavit tir, na katerega z ene strani uletavajo pisane frnikole, ti pa moraš poskrbeti, da kača ne doseže konca linije. Uteleša te mii na ladjici sredi prizorišča, ki jo obračaš s sukanjem zapestja. Rastočo ogrlico moraš obstreljevati z novimi kroglami, da se z njo spojijo. Če pri tem naštrcaš skupaj vsaj tri istobarvne, bo kupček izginil. A s tem še ni konec, saj preostale po razsutju zlezejo skupaj in veriga destrukcij se nadaljuje, dokler kombinacijskih trojčkov ne zmanjka.



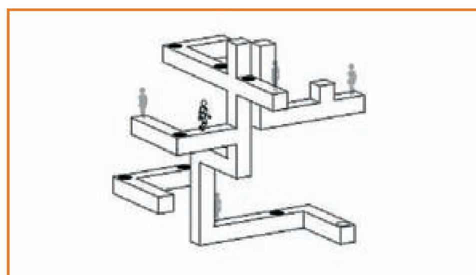
Obstajajo kroglice s posebnimi učinki. Koristi tudi mehanizem, s katerim izstrelek pošlješ čez ovire.

Igra je na oni strani luže zato znana kot Magnetica Twist. Lastno inkarnacijo je lani uzrl DS, WiiWarova verzija pa je poleg samosvojega nadzora oplemenitena z več vsebine. Poleg hitre igre so na voljo izzivi, kjer se na treh težavnostnih stopnjah boriš za obstanek, plus stopenjski način z zaporedjem različnih nalog. Tu je treba razsuti določeno število bobkov, naklepati zapovedano število verižnih anihilacij, očistiti polje z danim naborom streliva in podobno. Posebej fino je, da do vmesnih šefov vodijo nepremočrtni nizi različnih zahtevnosti. Tako lahko pot izbiraš sam in je manj možnosti za zatike. Seznam dopolni še obsežen sodelovalno-tekmovalni način za do štiri igralce, ki je zelo močna plat igre.
Je pa zato toliko bolj nerazumljivo, da je spletno nažiganje docela umanjkalo. Deset evrov je sicer primerna cena, vendar bo imel puščavnik od te razgibane miselnice precej manj kot družba. ***Navi***

Mitchell Corporation 10 EUR wii

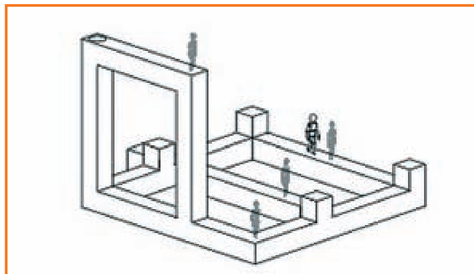
ECHOCHROME

Tale japonska miselnica je priredba ideje Jana Fudžikija, avtorja koordinatnega sistema OLE (Object Locative Environment). Zamisel sicer ni nova, saj sta pionirja Šved Oscar Reutersvärd in Nizozemec M. C. Escher slog izpilila že v začetku prejšnjega stoletja. Prvi se nagibal k iskanju odbitih predmetov in likov, dočim je drugi raziskoval nemogoče konstrukcije. A ker sta bila strica grafika, so bile njune kreacije statične. V špilu pa v realnem času manipuliramo z objekti, razmetanimi po tridimenzionalnem prostoru. Hakeljc je sukanje nesklenjenih objektov v prostoru, po katerih se sprehaja naš možiček. Objekte je treba spraviti skupaj tako, da figurica pobere svoje 'odmeve' oziroma sence. To je tako imenovani način solo, ki se mu v evropski verziji pridružita modusa pair in others. V pair se po objektih neodvisno sprehajajo štiri lutke, dve beli in dve črni. Cilj je združiti lutki enake barve tako, da na koncu ostane le ena. Tretji modus je križanec med prvima, kjer moraš pobrati odmeve, ne da se dotakneš črne lutke.



Nove nivoje na PS3 fašeš skoraj ob vsakem zagonu, dočim jih lahko za PSP menjuješ zgolj s kolegi, ki so v dosegu brezžičnega omrežja.

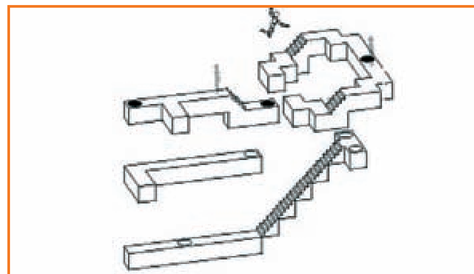
Vsi trije načini se podrejajo petim posebnim zakonom. Prvi je perspektivno potovanje, po domače stik dveh ploskev. Sledi perspektivno pristajanje, kjer lutka pade skozi luknjo na objekt pod njo, pri čemer luknja obstaja le v trenutnem zornem kotu – v drugi zaznavi je lahko više ali niže. Tretji zakon je perspektivni obstoj: luknjo je moč zakriti s kakim drugim objektom in tako možganom dopovedati, da je tam ni. Izpeljanka tega je perspektivni neobstoj, s katerim zakrijemo prepreke. In na koncu pride najtežja zvijača: perspektivni skok, kjer s trampolinom skočimo in pristanemo više v danem pogledu. Za to je treba dosti prilagajanja in vadbe, čeprav poseduješ napreden občutek za 3D orientacijo in sokolji vid. Nove stopnje lahko ustvarjaš sam v urejevalniku in jih nato izmenjuješ po bližnji (ad hoc) brezžični povezavi, ko



Različica za playstation 3 se od osnovne za PSP razlikuje samo po sobanah. Za vsak sistem so sprva razvili po 56 njih.

zaobvladaš vse, pa se lotiš podiranja hitrostnih rekordov. Večigralstva ni. Vsekakor bi lahko bila igra manj neusmiljena in ti podala kak namig, ne da je tiho in gleda, kako se mučiš. Mestoma ti sploh ni jasno, kaj naj bi poveza, in se le sprašuješ, na katerih gobah je bil dizajner. Je pa res, da moreš zmerom izbirati med nekaj nivoji in da jih je dosti rešljivih na več načinov. Razporejeni so v dvanajst sklopov s po osmimi konstrukcijami, oboje pa zvezno narašča po težavnosti. Ker so po svoje zanimivi vsi trije načini, saj je izkušnja v vsakem nasprotje prejšnjega, število kombinacij naraste na zavidljivih 288. Grafika je tako preprosta, da je na slikah videti kot slaba šala, a verjemite, da je za igranje docela primerna ter jako vzdušna. Zamisel, predstavitev in igranje pa so vrhunski. Špil te s samosvojim bezanjem možganom dobesedno zasvoji in kar ne moreš odnehati, tako da gre za eno najboljših miselnic zadnjega časa. Pa še po nižji ceni tridesetih evrov jo prodajajo. **88** ***Raveer***

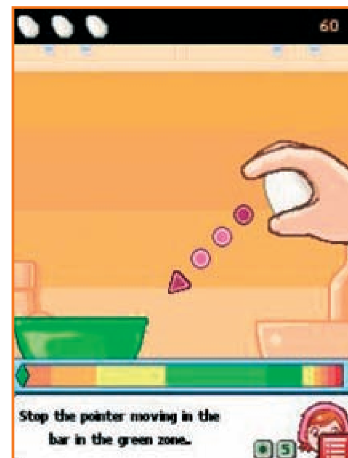
Sony **PSP / PS3**



V Aziji in čez lužo je špil za PSP dosegljiv tudi kot dolpoteg. Ta različica vsebuje le 56 soban in solo način. Videti je, da je parmesečna zamuda Evropi dobro dela. Dobili smo namreč zelo drugačno igro.

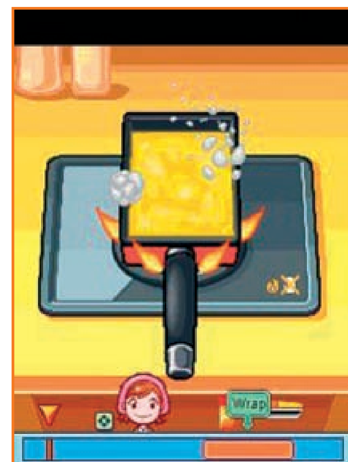
COOKING MAMA

Cooking Mamo so najprej udejanjili nalašč za edinstveni wiijev in DS-ov nadzor, saj si lahko z wiimotom ali perescem vzdušno simuliral kuhanje. Tudi zato bi pričakovali, da se igra ne bo prikazala nikjer drugje – a glej ga, zlomka, rulj očitno želi navidezno kuhati tudi na telefonih.



Razbijanje jajc na mam'čin način: če si zamudiš pravi trenutek, lahko iz omlete za štiri hitro nastane samo olje s prilogo.

Kljub vnaprejšnjim dvomom se Kuhajoča mati za javo obnesejo presenetljivo dobro. Še vedno gre za zbirko mini iger, v katerih je treba v čim krajšem času skuhati čim bolj okusne jedi. Koder smo na wiiju sestavine v skledo nosili lastnoročno, je treba zdaj v pravilnem vrstnem redu pritiskati na gumbe, dočim mešanje nadomesti ritmično premikanje knofovja. Čeprav vzdušnost ni enaka, pristop deluje. Poleg tega je raznolikost cmarniških nalog zadovoljiva in izvedba solidna. Škoda le, da še vedno ni štorije, ki bi povezovala naposled nekam brezpredmetno kuhanje, takisto pa mam'ca ne napreduje, saj si ne more izmišljevati ničesar svojega in je zato

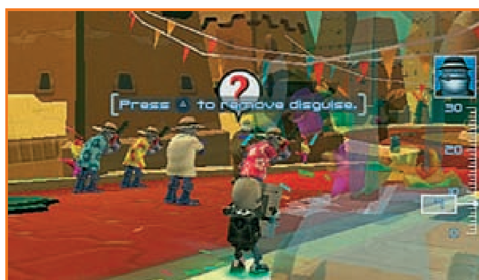


Kompaktnost mini iger v Cooking Mami je kot nalašč za kratke pavze, ko ni časa za kaj bolj resnega.

obsojena na dosmrtno pacanje vnaprej določenih jedi. Te so večinoma japonske sorte, saj so za izdelek zaslužni poševnookci. A kljub temu igra ni napačna.
O tem, da se mobiteli pražijo v kuharski maniji, priča tudi izid druge simulacije te vrste, Get Cookin', ki je izšla pri Gluju. Vendar pa ta v primerjavi s Cooking Mamo izpade dokaj klavrno. **69** ***Jurec***
Taito **java**

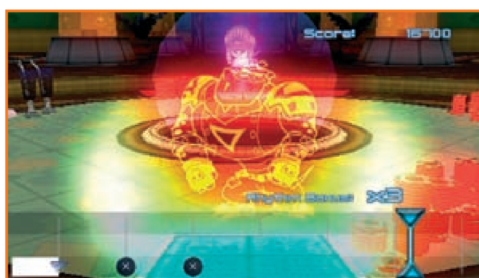
SECRET AGENT CLANK

Na ulicah sicer še vedno potekajo krvave bitke glede tega, kdo je boljši, Jak ali Ratchet. Ampak dejstvo je, da nobena od teh govorečih živalic ne bi bila tako priljubljena, če ne bi imela markantnega pribočnika. In ker je Jakov kosmati tampon Daxter že dobil svoj istoimenski odvrtkovni špil (J154, 85), mu je moral slediti še Ratchetov cinični zavaljeni robotek Clank. Skupina High Impact Games, ki je poskrbela že za PSPjevo verzijo R&C, Size Matters (J167, 83), vanilijastega Clanka preobleče v futuristično izvedenko Janeza Bonda. Štorija je umeščena med Size Matters in Tools of Destruction za PS3, vrti pa se okrog zarote, zaradi katere uhljati Ratchet pristane v zaporu, in na Clanku je, da ga opere krivde. Da pri tem naleti na skrivnostni artefakt in zaroto medplanetarnih razsežnosti, ni treba dvakrat reči. Tako kot v Size Matters fabula ni čisto na nivoju R&Cjev za sobno konzolo, tako kar se tiče likov kot daljnosežnosti in humorja. To pa ne pomeni, da ni tekoča, razgibana in smešna, zlasti ker stare štose dopolnjuje mehka zafrkancija na račun detektivov in agentov. Tako v predpripravljenih vmesnih animacijah kot med igranjem ...



Eden od načinov, kako se zmuzniti mimo nepridipravov, so humorne bondovske preobleke.

... kjer takoj opaziš svež pristop. Ker je Clank tajni agent, direktne spopade dopolni s skrivanjem. Ponavadi so nivoji sestavljeni tako, da je po njih razmeščen kup zaznaval gibanja v slogu kamer in laserjev, ki se jim je moč ogniti s skakalnimi spretnostmi ali z rabo predmetov, recimo nalivnika, ki slepi leče. Prav tako se lahko Clank stražarjem prikrade za hrbet in jih fenta v kratkem QTEju. Če mu taki prijemi spodletijo, pa mu navadno ostane možnost direktnega spopada a la Ratchet, kjer izkoristi bodisi nove kung-fujske spretnosti, bodisi kako orožje. Te stopnje dopolnjujejo okrogle arene, kjer se Ratchet v klasičnem stilu bojuje proti vse močnejšim valovom capinov, in raznoliki nivoji z vedno smešnim Kapitanom Kvarkom. Clank pa ima na zalogi še letenje z ladjo, drajsanje z desko in ritemske mini igre, kjer je treba pritiskati gumbe v skladu s tem, kako so ikonice razporejene po notnem črtovju. Mestoma so ti deli izredno domišljijski in humorni, recimo ko Clank v bondovski parodiji pleše s kovinsko bejbo, ki ga skuša ugonobiti z nevarnostmi v dvorani. Režanja vredno.



V ritemskih sekvencah spodaj polzi trak s pritiskalnimi navodili, zgoraj pa se tanca.

Kdor je užival v arenskih izzivih v R&Cjih in se jih še ni naveličal, bo v SAC prišel na svoj račun. Ratchet v igri počne samo to.

Škoda torej, da igra ni najbolje sestavljena. Ratchetovi in Quarkovi nivoji so v tako ostrem nasprotju s Clankovimi, da je občutek prav nenavaden. Prav tako je vprašljivo ritemsko pritiskanje gumbov, saj v tej vrsti igre izpade vsaj malo posiljeno, čeprav je res, da bodo to nekateri dojeli kot razgibanost. No, osebni okus pride manj do izraza pri dolžini in pritiskalni kakovosti plesnih podiger, saj so te ponavadi razvlečene, brez nadaljevalnih točk in najedajoče težke, ker tok gumbov nima toliko zveze z glasbo kot s koordinacijo očesa ter roke in se za nameček rahlo zatika. Še dobro, da uspeš, čeprav zgrešiš nekaj zaznamkov. Nadalje malce sitnari kamera, orožja so reciklirana, ploščadni izzivi so podpovprečni, tetrisovska miselna podigra za odklepanje vrat je enostavno slaba in vse prej kot zabavno je opazovati vedno enake desetsekundne animacije, ko Clank sovrage fentava od zadaj. Največja zamera pa je, da se tiholazništvo sčasoma umakne neposrednemu spopadanju. Skrivanje je zmerom bolj zamudno in sitno, medtem ko nadgrajena orožja omogočajo vse hitrejše in preprostejše demoliranje kanalj na stari način.
Secret Agent Clank ni slab, nedomišljijski ali rutinski špil, kakor je pohvalno tudi, da skuša predrugačiti recept. Ljubitelji serije bodo v njem kar uživali. Vrhunski izdelek to pak ni. **72** ***Sneti***
Sony **PSP**

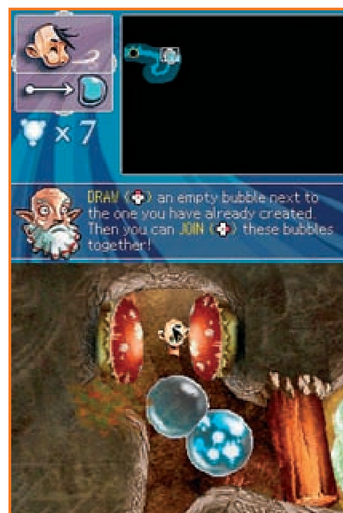
SOUL BUBBLES

V poplavi iger, kjer je treba poklati in sežgati vse, so izdelki tipa Soul Bubbles oaze miru. Špil, ki se igralno zgleduje po Loco Roco za PSP, vizuelno pa po umetniško risankavem LostWinds za wii, te postavi v vlogo prijaznega duhca, ki vodi duše umrlih na oni svet. Na začetku stopnje jih zaobjameš v mehurček, ki ga skušaš v pogledu od strani s pihanjem (ne v mikrofon, temveč z drsanjem peresa po zaslonu) prigurati do izhoda. Več duš kot ti uspe rešiti in hitreje kot dosežeš cilj, boljši si. Na poti te ogrožajo nepridipravčki v slogu ptičev, napihljivih rib in kameleonov, naravne ovire ter uganke. Vsak nivo obsega zvezdni prah, ki ga goltaš, in nekaj skrivnih predmetov. Sedmero pravljičnih svetov se tematsko podreja osnovnim elementom, kot so voda, zemlja in ogenj, prispevajo pa kakih deset ur igranja, če loviš skrivnosti, oziroma nekaj manj, če si bolj furijaste sorte.



Zvezdice lahko pobiraš tudi na daljavo, z risanjem krogov.

Vizuelni stil je očarljiv, podoba ena najboljših in umirjena glasba izredna. A čar Soul Bubbles blobota iz zanimivo zastavljenega igranja, cepljenega z impresivno fiziko. Intuitivni vmesnik omogoča hitro usmerjanje in risanje mehurčkov, njih deljenje na manjše globule, ki se stisnejo skozi ozke prehode, združevanje nazaj, prediranje open, rezanje rastlin in živalskih jezikov, tapkanje po sovražnikih, da jih fentaš, drgnjenje po skalah, da se odkrušijo ... Gibka prozorna površina mehurčkov se tako prepričljivo prilagaja površinam, mahedra v vetru ter se vdaja pod padajočimi kamni, da pozabiš, da imaš pred sabo DS.
A vendar Soul Bubbles pusti grenek okus. Težava je v tem, da skuša tako ugajati nedeljskemu igralcu, da se šele na koncu spomni na kakršenkoli izziv. Uganke so same po sebi dobro zamišljene, a večinoma ti špil sam pove, kako jih rešiti, nato pa jih v nedogled ponavlja v nenadgrajeni obliki. Za nameček domala vse veščine ravnanja z mehurčkom in okolico dobiš za začetku, nakar jih uporabljaš na vedno enak način. Drugače rečeno: stalno počneš eno in isto. Bolj kot na kvalitetno arkadno-miselno reševanje dobrih puzel se zanaša na razvlečeno, labirintno iskanje skrivnosti, ki niti ni opcijsko, saj jih je treba zbrati petdeset, če ga hočeš končati. Prav tako manjka kakorkoli dobra zgodba ali simpatični liki, kar bi takemu naslovu sedlo kot navček mrliču. Deležen si le brezzveznega čenčanja dušnega pastirja, ki te ima za vajenca.
Soul Bubbles je sicer izvirna, elegantna in nenasilna igra (predstavljam si jo kot darilo za punco ali otroka), a hkrati pretirano ponavljajoča se ter lenobno zadovoljna z malim. Škoda. **71** ***Sneti***
Eidos **DS**



Če je mehurček premajhen, ne bo pritisnil na gobi in obtičal boš.

NEVERJETNI KOTIČEK ZASEKAMOŽEVEGA IGRATATORSTVA

VESOLJČEV GAMBIT!

IGRO ZA VAS POSTREŽE PRAVI AS. JAZ.

ZLI VESOLJCI TEKMUJEJO, KDO BO PRVI PRIŠEL DO NAPRAVE ZA KONEC SVETA, JO VKLJUČIL IN SE USPEŠNO VRNIL V REINKARNACIJSKO PREDSOBO. TISTI, KI BO TO ZMOGEL, BO ZMAGAL IGRO! KER MU BO TAKO USPELO UNIČITI ČLOVEŠTVO IN SPLOH VES SVET, PA BO POSTAL TUDI ZELO POPULAREN IN PRIVLAČEN. REINKARNACIJSKA PREDSOBA OZ. ZAČETEK JE TUKAJ.

DOVOLJENE SMERI GIBANJA: GOR, DOL, LEVO, DESNO



ČRNA LUKNJA
ZLI VESOLJEC PADE V LUKNJO IN UMRE.

ZAŽIGALNA TOČA
KO ZLI VESOLJEC STOPI NA TO POLJE, SMRTONOSNI OGENJ Z NEBA POKONČA VSE IGRALCE, RAZEN TISTEGA, KI JE NAJBOLJE VRGEL KOCKO.

ANTIPROTONSKA JUHA
ZLI VESOLJEC POJE JUHO IN JE TO POTEZO IMUN NA ČRNO LUKNJO.

ENERGIJSKI ŠČIT
ŠČITI PRED FRNIKOLO, DEGRAVIATORJEM, TOČO IN POTISKOM.

NAPRAVA ZA KONEC SVETA

KOCKA
MET KOCKE DOLOČI, KOLIKO GIBALNIH TOČK IMA V POSAMEZNI POTEZI ZLI VESOLJEC NA VOLJO. IGRO IGRATA VSAJ DVA ZLA VESOLJCA. KO ZLI VESOLJEC UMRE, SE REINKARNIRA NA ZAČETKU.

NEVARNI POTISK
ZLI VESOLJEC LAHKO ZA CENO ENE GIBALNE TOČKE POTISNE SVOJEGA TEKMECA ENO POLJE STRAN (KO JE TA ZRAVEN).

BULHIČNI DEGRAVIATOR
KO ZLI VESOLJEC POTEZO ZAČNE NA TEM POLJU, TO NAPRAVO LAHKO UPORABI ZA PREMIKANJE SVOJIH TEKMECEV. ŠTEVILO GIBALNIH TOČK, KI JIH IMA ZA TA NAMEN NA VOLJO, JE ENAKO POLOVICI TOČK, KI JIH POKAŽE MET KOCKE.

METALEC PLAZMIČNE FRNIKOLE
ZLI VESOLJEC LAHKO V SVOJEGA TEKMECA IZSTRELI SMRTONOSNO PLAZMIČNO FRNIKOLO. DOMET TE NAPRAVE JE ENAK ŠTEVILU GIBALNIH TOČK, KI SO ZLEMU VESOLJCU ŠE OSTALE, KO JE PRIŠEL NA TO POLJE.

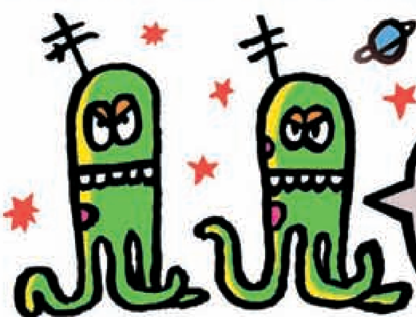
ROB VESOLJA

KO ZLI VESOLJEC VKLJUČI NAPRAVO, DOBI MORALNE POMISLEKE, SAJ JE NJEGOVO SRCE RAHLOČUTNO. MED VRAČANJEM ZATO PADE V DEPRESIJO. ŠTEVILO GIBALNIH TOČK, KI MU JIH ODTLEJ DAJE KOCKA, SE MU ZATO ZMANJŠA ZA 1 DO KONCA NJEGOVIH DNI.

HEHE...

ZLI VESOLJCI NAPRAV NE SMEJO UPORABLJATI DVAKRAT ZAPOREDOMA.

ZAGONETENI NENAGRADNI REBUS



T





RKI=1

? JOKERJEVIH ZAGONETK PEHAR

ŠTIRIKRAT NEZNANO 1.

KATEREMU OD ŠTIRIH IDENTIČNIH KLONOV NEKEGA NEZNANCA PRIPADA KATERO POKRIVALO?


KLOBUK


KRONA


KAPA


RIBA







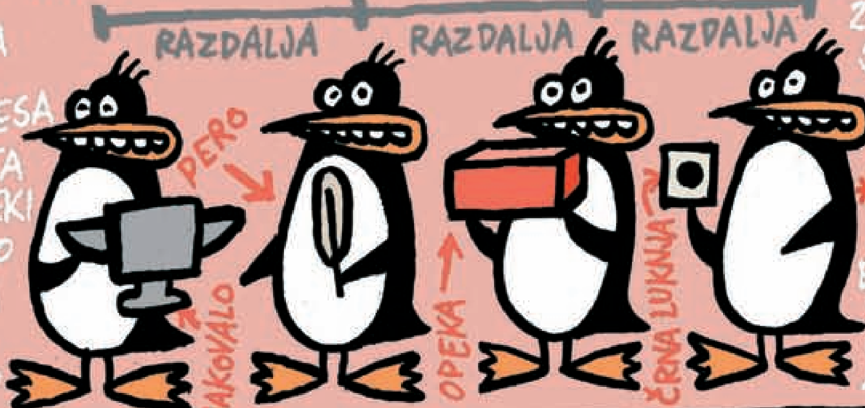


P.B. 2008

ŠTIRIKRAT NEZNANO 2.

TAKOLE SE JE ZGODILO... KO JE NADSIMBOL REKEL „HOP", JE VSAK OD ŠTIRIH IDENTIČNIH KLONOV NEKEGA NEZNANCA PREDMET, KI GA JE IMEL V ROKAH, PODAL NEKOMU DRUGEMU. KAKŠNA JE BILA TOREJ RAZPOREDITEV PREDMETOV NA ZAČETKU, ČE VEMO, DA:

* 1 OPEKA TEHTA TOLIKO, KOT TRI GOSJA PERESA
* NAKOVALO TEHTA TOLIKO, KOT 2 OPEKI IN 1 GOSJE PERO
* ČRNA LUKNJA TEHTA TOLIKO, KOT 1 NAKOVALO IN 5 OPEK



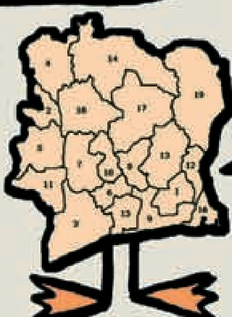
* JE ENERGIJA, POTREBNA ZA PODAJANJE, PREMO SORAZMERNA S TEŽO PREDMETA IN RAZDALJO PODAJE
* SO VSI KLONI SKUPAJ ZA PODAJANJE PORABILI ENERGIJO S KATERO JE 2 ČRNI LUKNJI IN ENO OPEKO MOGOČE PODATI 1 RAZDALJO DALEČ

4× TEŽKA BEDARIJA

EDEN OD ŠTIRIH IDENTIČNIH KLONOV NEKEGA NEZNANCA SE JE SKRIVNOSTNO TRANSFORMIRAL V REGIONALNO KARTO SLONOKOŠČENE OBALE, POTEM KO JE POJEDEL PREMALO ZRELO JABOLKO. ZAKAJ? (OBKROŽI PRAVILEN ODGOVOR!)









Zvezdno ladjevje na mizi

Arcturus Flegma z marinci sesuje zilijon tečnih zerglingov. In to kar na domači mizi.

Odgovorni za namizno igro Starcraft: The Board Game, narejeno po kultni računalniški akcijski strategiji, so Fantasy Flight Games, ki so ustvarili že miznici Warcraft in World of Warcraft (glej Joker 161). Toda osrednje vprašanje ni izdelovalec, marveč to, ali lahko ta družabna zadevščina poteši čakanje na Starcraft 2. Če ti je igranje kompleksnejših strateško-bojevalno-graditeljskih fizičnih zadevščin povšeči, vsekakor. Le ne ustraši se 48-stranske knjižice z navodili.



Namiznica Starcraft brez problema okupira vso polico, saj je škatla impresivne velikosti. Kljub temu je notri komaj dovolj prostora za plastične figurice in rado se zgodi, da se podstavki za leteče enote odlomijo. Nekaj previdnosti ni odveč.

Namestitev

Starcraft BG je namenjena dvema do šestim sodelujočim in je zvesta Blizzardovi strategiji. Na voljo so tri strani: človeški Terrani, žužkoidni Zergi in tehnološki Protossi. Vsaka rasa ima dve vodji, kar skupno nanese šest frakcij. Kot v elektronski različici so rase samosvoje in zahtevajo različne pristope. Zergi stavijo na množičnost, Protossi na drage, a tehnološko nadmočne enote, dočim ljudeki s svojo vsestranskostjo uberejo vmesno pot.

Zabava se začne z odpiranjem škatle. V njej je kar 180 plastičnih figuric, več kot 300 žetonov, 330 kart, referenčni in frakcijski listi ter kup kartonskih planetov in povezovalnih ploščic, iz katerih vedno ponovno sestaviš drugačno igralno površino. Slehernik dobi naključna planeta in v navezi z drugimi sestavi planetarni sistem, v katerem se vse skupaj odvija. Postavitev vzame kar dosti časa, saj je kart, enot in žetonov, ki jih je treba porazdeliti, veliko. V nasprotju s tem pa je samo igranje dokaj hitro. Čeprav naj bi partija običajno trajala tri ure, bo najverjetneje končana prej, na kar seveda vpliva število igralcev.

Zagon

Ko je igra na mizi, se bo poznavalec računalniškega izvirnika takoj počutil domače. Enote, s katerimi je gazil nasprotnike po zaslonu, se pojavijo tudi tu, od kanonfuterskih zerglingov prek marincev in zealotov do težke artilerije, ob kateri se nasprotnik leti skrit za prvo luno. Po planetih lahko gaziš s siege tanki, uporabljaš robotske reaverje in ponosno izdelaš ultraliska. Enote so tako zračne kot kopenske, so pa boji v primerjavi z elektronskim izvirnikom bolj nagnjeni v medplanetarno smer. Seveda dogajanje ni realnočasovno akcijsko, temveč je potezno, a zaradi tega ni nič manj vznemirljivo. Pogled na nadzorno ploščo (= frakcijski list) razkrije tudi, da delavce zopet pošiljamo za dvema vrstama surovim, rudninami in plinom. Oboje dodeljujemo gradnji novih enot, baz in zgradb, ki nam dajo dostop do močnejših zadev.

Igranje teče v rundah, ki so sestavljene iz treh faz: planiranja, izvrševanja ukazov in regrupiranja, kjer žanješ (ne)uspehe ravnokar odigranega kroga. Osnovna mehanika je podobna kot pri A Game of Thrones (Joker 157), kar ni presenetljivo, saj gre za istega založnika. Vse postorimo z ukazovalnimi žetoni, ki jih v fazi planiranja s hrbtno stranjo položimo na planete in jih nato v naslednjem koraku izvršujemo. Vsakdo mora zmerom postaviti štiri žetone, na voljo ima pa tri ukaze: premik, gradnjo in raziskovanje. Toda komande lahko zdaj polagamo na obstoječe, kar pomeni, da spodnje pokrivamo, izvršujejo pa se od zgoraj navzdol, v stacku. Zaradi tega je vznemirljivo že načrtovanje, saj moraš prilagajati strategijo ukazov glede na poteze soigralcev. In ker so povelja skrita, nikoli ne veš, če soigralec dejansko pripravlja napad ali samo blefira. Mehanika deluje odlično in poskrbi za zabavnost na vseh nivojih.



Špil zahteva veliko igralno površino. Na sliki je igra v četvero. Razlog, da boste redko igrali s šestimi sodelujočimi, bo bržkone prej manko dovolj velike mize kot kolegov. Vendar pa za užitek ni pomembno število prisotnih. Drugače pa fotografija lepo pokaže kompleksnost tele namiznice.

Planiraj in streljaj

Z ukazi za premik pošiljaš svojo armado na nove planete ali dele planetov, kjer so bodisi surovine, bodisi strateško pomembna področja, ki dajo osvajalne točke, važne za zmago. Problem nastane, ker so viri omejeni, tekmeci pa bodo verjetno, enako kot ti, želeli premoč doseči z osvajanjem. Bitke so zato neizbežne.

Poleg sistema ukazov je druga značilnost igre boj s kartami. S plastičnimi figuricami vzpostaviš spopade posamezne bitke, s kartami iz roke pa enotam določaš zdravje in moč napada. Povprečne vrednosti enot lahko vsakdo vidi na referenčnem listu, toda na končno vrednost je moč vplivati še s podpornimi enotami, okrepitvenimi kartami in specialnimi močmi. Slednje pridobivaš predvsem z razvojem tehnologij, kar pomeni, da si izboljšuješ svoj kupček kart. Ta se sicer dopolnjuje hitro, a kmalu spoznaš, da je karte treba igrati premišljeno in ne vedno najboljših.



Enobarvne enote sicer rabijo namenu, a največji zanesnjaki po vzoru igralcev Warhammerja poprimejo za čopiče in figurice pobarvajo. No, estetsko nadmočne figurice še ne botrujejo zmagi. Vklop možganov je obvezen.

Igranje je kljub kompleksnosti hitro, globina pa se začne razkrivati šele po več partijah in odtlej vedno znova presenečajo nove podrobnosti. Starcraft: The Board Game je tako vredna svojega sicer ne ravno majhnega denarja (73 EUR v Črni luknji) in ponosno nosi licenco legende med računalniškimi igrami.



Playstation 2 igre
- **NBA08**
- **LEGO Indiana Jones:** The Original Adventures
- **Ratchet&Clank:** Size Matters

39,⁹⁹ € 9.583 SIT cena za kos



Playstation 3 igra
- **Race Driver:** Grid

69,⁹⁹ € 16.772 SIT



Komplet PSP Platinum iger
- **Killzone:** Liberation
- **Tekken:** Dark Resurection
- **Ratchet&Clank:** Size Matters

44,⁹⁹ € 10.781 SIT cena za komplet



Komplet za Playstation 2 Double pack

Igralni plošček Dual Shock in pomnilniška kartica 8 MB za igralno konzolo Playstation 2.

39,⁹⁹ € 9.583 SIT





Igralni volan Logitech Driving Force GT

Driving Force GT je uradni volan serije iger Gran Turismo. Z močnimi in odzivnimi povratnimi sunki, inovativnimi 24 stopenjskimi nastavitvami zavornega razmerja, nadzora zdrsa koles in trdote vzmetenja igralcem PS3 konzole ponuja najbolj pristne dirkaške užitke doslej.

149,⁹⁰ € 35.922 SIT

PLAYSTATION 3









Komplet Playstation 3 konzole, iger in dodatnega igralnega ploščka

Igralna konzola Playstation 3 + igri Ratchet&Clank: Tools of Destruction in Lair ter dodatni igralni plošček Sixaxis™.

499,⁹⁰ € 119.796 SIT cena za komplet

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

THE X-FILES: I WANT TO BELIEVE

Datoteke iks so bile v devetdesetih kult, zdaj pa niso več. Zato je presenečenje, da so sploh splavili film z njihovim imenom, posebej ker so ga kanili na trg dati že leta 2001, nakar so odlagali snemanje in prirejali scenarij, dokler ni Obama skoraj prikorakal v Belo hišo.
Bržda je končni izdelek tudi zato vse prej kot navdušujoč. Če pričakujete vesoljce, ki so zaznamovali štorijalni lok nadaljevanke in imeli ključno vlogo v prvem filmu The X-Files, od katerega je minilo nič manj kot deset let, boste bridko razočarani. Tako kot če mislite, da bo prišlo do bistvenih dogodkov za izročilo. Okej, Scullyjeva je zdaj otroška dohtarca v katoliški bolnišnici, divje se sprašuje o Bogu in živi z Mulderjem, ki ga lovi FBI. To pomeni, da se včasih požgečkata in se imata na približno rada (kolikor ljubezni je David "imam dva igralska frisa – žalostnega in še bolj žalostnega" Duchovny sposoben pokazati). A to je vse. Ostalo je namenjeno scenariju, ki deluje kot raztegnjena običajna epizoda. Temelji na iskanju okrutnežev, zaradi katerih je izginila agentka in še izginjajo ljudje, pri čemer oblastem pomaga videc, ki je v prostem času pedofilski katoliški duhovnik. To pomeni nekaj srhljivosti, krvi in napetosti ter dobro posnetih kadrov vpijočih na robu živčnega zloma, žal pa hkrati dosti več stereotipov za zadovoljitev buševske Amerike (kdo drug bodo negativci brez moralnih zadržkov, če ne gejevski priseljenci iz Vzhodne Evrope?) in za lase privlečenih situacij, nabitih s komaj verjetnimi naključji, ki so piscem tako pršela iz riti, da so komaj obdržali ravnotežje. Levo in desno sami slučaji, kar se ne spodobi za nobeno detektivko, kaj šele za tako, ki se kiti z imenom X-Files. In nato je treba trpeti ob osladnih sporočilih v slogu 'ljubezen premaga vse' in 'nikdar ne odnehaj', kot bi delali krimič za najstnike. Hm, saj najbrž so ga. ***Sneti***



Andersonova in Duchovny se skorajda nista postarala. Hollywoodski maskerji ga sekajo.

Od 24. julija dalje lahko greste gledat Dosjeje X: Hočem verjeti – ali pa si doma pogledate kak CSI. Več boste imeli od slednjega in ceneje boste prišli skozi.

THE DARK KNIGHT

Joker je car. Ne, ni samohvala in posledično kanonfuter za mn3njalniške trole, saj ne cikam na našo publikacijo, temveč na napol (ali čisto?) norega negativca iz novega Batmana. Igra ga Heath Ledger, ki je poprej upodobil klozetnega geja v solzavščini Bareback, khm, Brokeback Mountain, po Batmanu pa umrl. Vzel je prevelik odmerek tablet. A to ni nič čudnega, kajti njegov Joker je presežek: zajebantski stripovski barabi z zadahom krute odbitosti, kot jo je v prvem Batmanu upodobil Jack Nicholson, vzame smešnost in jo nadomesti z resno blaznostjo, ki jo odslikavajo neokusne grimase, lutkasta hoja ter stalno lizanje ustnih brazgotin. Enostavno si je predstavljati, da je Heath v tem igralskem procesu v sebi našel nekaj, kar ga je pahnilo čez rob.
Še bolj pomembno pa je, kar na njegovem trudu nastane: prefiltrirana anarhija, neomejenost in s tem grozljivost. Ker je Joker tako prifuknjen in nepredvidljiv, ga noče nihče izdati, zato se klasični lov na slabega fanta v Gotham Cityju prelevi v nekaj, kar seže globlje od običajnih stripovskih filmov in navsezadnje samih stripov. To je v dokajšnji meri uspelo že Batmanu Begins, vendar isti režiser Christopher Nolan s pretežno enako igralsko zasedbo (Christian Bale kot Batman, Gary Oldman kot policijski načelnik, Michael Caine kot Waynov postreščček, Morgan Freeman kot njegov sodelavec – leseno Katie Holmes nadomesti mnogo boljša Maggie Gyllenhaal, policajka iz Robocopa) zdaj seže naprej. Odlično posnete akcije itak ne manjka, od tepežkanja in kaskaderskih podvigov v luftu prek streljanja ter eksplozij do stripovsko odbitih tehnoloških gizmov in uličnega drvenja, kjer ima zdaj glavno vlogo batmanski motocikel. Nolan te reči obvlada in Temnega viteza prežema nalezljiva kinetična energija, ki fanu Batmana vzbuja mrščavico. Toda dve uri in pol dolgi film jo uravnoteža z realističnim pristopom, kjer je Batman daleč od neranljivosti, razvojem likov, sporočilom in moralo. Ker DC Comics zadnje čase štartajo na odrasle(jše) ljubitelje stripov, za razliko od Marvela, ki se je oklenil mladeži, se film kopa v dialogih in metaforah, čeprav te niso tako filozofske kot v sorodnem Supermanu Returns. Gangsterska surovost je prežeta s stripovskim eskapizmom, nenavadna kombinacija pa se izkristalizira v liku Two-Faca. Ta srhljivež, ki ima pol frisa normalnega, pol pa smrtnjaškega (kako je to narejeno, je treba videti!), je povezan z državnim tožilcem Harveyjem Dentom (Aaron Eckhart). Dent je nekakšen beli vitez, a ravno zaradi tega skupaj s temnim postane tarča Jokerjeve norosti.



Heath Ledger kot novi Joker malodane zasenči Batmana. Posthumni oskar naj mu ne uide.

Dogodki pripeljejo do tega, da se Gotham City opoteče na robu kaosa, kar scenarij izkoristi za to, da postavi zelo aktualna vprašanja. Na globalni ravni ta zadevajo ustroj demokratične ureditve, nadzor nad državljani, razpravo o tem, ali so ljudje globoko v sebi le civilizirane živali, ki slejkoprej odvržejo masko ter se začno gristi, in vprašanja o naravi superherojev. Po bolj osebni plati pa Dark Knight izpolni lik Batmana,



To ni izdelek za najstnike, ki pričakujejo lahkotno akcijo na prvo žogo. Ti naj se zatečejo k Marvelu.

učinkovito razloži in upraviči njegov slabi sloves ter ga predstavi kot človeka, ki je zaradi treninga in visoke tehnologije zmožen komaj verjetnih dejanj, a ga mučijo etične ter osebne dileme in pitalica, če je vsa ta rulja sploh vredna, da jo brani. Nič novega? Morda, toda svežina je vseeno prisotna, kombinacija pa je predstavljena na način, ki se mu domala ni mogoče upreti, če si odraslejši, bolj razmišljujoč stripoljub.
Sporočilo je naposled kanec preveč banalno in visokoleteče, oteto črnobe, s katero se nenehno spogleduje. Nadalje ume koga zmotiti izguba gotskega batmanovskega občutka, ki ga nadomesti neonski hitech, pomešan z nenavadno svetlostjo. Tu je malce preveč posiljeno reševanje situacij na temelju naključij in neverjetnosti celo ob upoštevanju stripovskega okvira, pa rit dreveneča dolžina, ki bi jo lahko z nekaj pogumnejše montaže zbili na bolj sprejemljivo. A hkrati je The Dark Knight veličasten, napet, suvalen, nepopustljiv, uteleša evolucijo stripovskega filma in ima za razliko od velike večine izdelkov svoje baže kaj pametnega povedati. Prisluhnite mu. ***Sneti***
Temni vitez se v prestolničinem Koloseju razodene 24. julija.

NARNIA: PRINCE CASPIAN

Tok časa je relativen, tako da je od dogodkov iz Leva, čarovnice in omare minilo tisoč tristo narnijskih in eno zemeljsko leto. Četverico Pevensijevih otrok spet kliče usoda, saj so deželo zavzeli bojeviti Telmarinci, narnijska ljudstva pa so poskrita v gozdovih. Žezlo si je prisvojil spletkarski Miraz, zato je zakoniti prestolonaslednik, princ Kaspijan, prisiljen pobegniti in osnovati upor. A kdor si ga je ob branju knjige predstavljal kot mulca, bo presenečen. Za lik so namreč izbrali postavnega Bena Barnesa, ki se v Stardustu pojavi v vlogi Tristanovega očeta. Kot Kaspijan je skoraj neprepoznaven, ne le zaradi bujnih las, ampak tudi zaradi španskega naglasa. Telmarincem so namenili konkvistadorski pridih, medtem ko so Narnijci severnjaško razuzdani.
Kar se tiče Pevensijeve rodbine, se vračajo vsi štirje znani obrazi in nalik Potterjevi bandi vidno odraščajo. S Kaspijanom združijo moči, da bi strmoglavili Miraza, zato se tako knjiga kot film vrtita predvsem okrog vandranja in bojev. Žal pa recept nima dovolj privlačnosti in duše, kar dogajanje naredi testasto, lepljivo ter razvlečeno. Medtem ko se pisatelj rad zamuja pri podrobnostih, je film izdatno navdušen nad akcijo. Moralno-duhovni podtoni in Aslanovi vzgojni nauki sicer niso prezrti, a so osvistnjeni le približno. Namesto tega se Pevensijevi iz šolarjev tiktak prelevijo v brezkompromisne bojevnike, ki kot za stavo prelivajo kri. Oziroma bi jo po vseh pravilih morali, vendar

krvošprica zaradi starostne omejitve ni. Tudi brez tega so prizori zapretiravani. Vročekrvno naličena Suzana je s svojim lokom prav amazonska, Peter pa celo seka glave, ne da bi kdorkoli od njiju trenil. Spektakel je skuhan z dvakrat več posebnimi učinki, kot jih je imela Omara, snemanje filma pa je potekalo tudi v našem Posočju. Pokrajino boste prepoznali v nemalo rečnih scenah. Na Soči so zgradili začasen lesen most, nakar so po snemanju strugo vestno spravili v prvotno stanje.



Škoda, da sta Edmund in Lucija bolj v ozadju. Še vedno odlična Georgie Henley komaj pride do izraza.

Dogajancija ima pridan še obsežen naskok na grad, česar v knjigi ni. Vstavek poudari vlogo, ki jo Kaspijan zavzame med utirjeno četverico. S Petrom se neogibno zaplete v bratsko-rivalski odnos, medtem ko Suzana včasih lenobno brenkne na srčno struno. Čustveno katarzo ob koncu porine v ospredje dopadljiva popevčica, vredna najstniških romantičnih dram. Potem ko je dve uri zanosno bobnel orkester in te skupaj z rožljanjem orožja spravil v pretežno zdolgočasen polsen, je zvonko petje dobrodošla budilka za vrnitev v resnični svet. ***Navi***

Specialci bodo na narnijsko krizno območje odšli zadnji julijski dan.

HANCOCK

Ker je filmov o nadjunakih toliko, da se iz njih dela kompost, je treba recept malo prilagajati. Hancock zato štarta kot komedija zmešnjav, v kateri Will Smith nastopa kot zapit, klošarski superheroj v Los Angelesu. Tip leti, dviga avtomobile z mezincem ter je neranljiv, tako da je strah in trepet kriminalcev. Problem pa je, da je pri obračunavanju z zločinci blazno nespreten, saj povzroča milijonsko škodo. Zaradi tega ga ljudje ne marajo in zato je nesrečen. Bu-hu. A vremena se zjasnijo, ko reši specialista za odnose z javnostjo (Jason Bateman). Hvaležnež se mu loti rihtati imidž in ga sprejme v svojo družino, kjer ga njegov mali sine obožuje, žena (Charlize Theron) pa ni navdušena. Zakaj ne, izvemo kmalu ...

... in tedaj se Hancock iz pobalinske komedije, ki ji ne manjka alkohola, rasističnih šal in straniščnosti (film vsebuje najbolj bolečo analno foro v novejši zgodovini), prelevi v svoje čisto nasprotje. Z razlago tega, čemu je glavni lik polbožji, postane namreč resna, celo solzava drama s filozofiranjem o zajebanem lajfu in še bolj zajebani ljubezni, zabeljena z nadjunaško akcijo in obilico posebnih učinkov. Namen ustvarjalcev je bil, da začno lahkotno in končajo težkotno, vendar film deluje tako, kot da je sestavljen iz nasilno sestavljenih polovic, ki se ne prilegata najbolje. Ni mu moč očitati, da ni gledljiv, niti, da ni kar izviren in zabaven (dokler ne zaide v nekaj, kar skuša konkurirati Supermanu Returns in Batmanu Forever). Sporočilo je



Film je štartal 4. julija, na ameriški Dan neodvisnosti, John Hancock pa je bil eden od podpisnikov deklaracije samostojnosti Čezlužcev. Tu notri tiči neka huda modrost.

osvežujoče obratno od običajnega stripovskofilmskega, Charlize pa blagodejna za oči. A na koncu se Hancock preveč zanaša na kartonasto dvorazsežne like, ni sposoben ustvariti količkaj kul negativca in zaide v ceneno jokavost, za nameček pa izpade čudno shizofren. Pogumen, toda nekam ponesrečen eksperiment. ***Sneti***

Hancock je pot po naših kinih začel okrog njihovega Dneva neodvisnosti in še vedno teče.

WANTED

Si suhcen, nesamozavesten, nepomemben računovodja, ki cele dneve prezdi v svoji kockici, koder premlevaš številke, da se ti že meša. Trpiš za paničnimi napadi, punco ti poriva 'najboljši prijatelj', šefica pa je debela, zatežena krava, ki bi jo najraje nataknil na raženj. Brezupen položaj? Nah. Rešitev je preprosta: postani nadjunak!



Kakopak so zavijajočih krogel v ksiht praviloma deležni le navadni smrtniki, medtem ko se junaki dolgo časa nalašč zgrešujejo, da filma ni prehitro konec.

Bržda se na prvi pogled ne vidi, a tudi Iskani spada v skupino letošnjih filmov o stripovskih rešimožih. Omenjeni niče Wesley Gibson (James McAvoy, ki se ga boste spomnili iz Pokore) namreč pogrunta, da je del rodbine jako skrivnih ašašinov in zmore pohitriti svoj srčni utrip do neznanskih proporcev. V praksi to pomeni, da lahko upočasnjuje čas, se gre ristanc čez nebotičnike in sploh počne tiste reči, ki jih Neo, samo da je še večji frajer, ker za to ne potrebuje Matrice. Višek sposobnosti je pošiljanje strelov okoli ovinkov, ob čemer bo vsak fizik kriče skočil čez balkon. Ja, v filmu je kup tovrstnih neumnosti. Toda Wanted reši dejstvo, da se ne jemlje resno, namesto česar prostodušno stavi na udarnost ter brutalnost. In uspe. Štorija, ki zasleduje Wesleyjev trening za morilca pod budnim očesom Angeline Jolie in sive eminence Morgana Freemana, premore ravno dovolj preobratov, hudomušnih pripetljajev, posebnih učinkov in odbitih kaskaderskih potez, da ni dolgčas. Povrhu se sem in tja trudi z moralno noto ("Kaj ste pa vi danes napravili zase?"), ki je zapuščina stripovske osnove Marka Millarja, a ni baš prepričljiva. No, ob tem je treba povedati, da ima film s stripom bore malo zveze, kajti Timur Bekmambetov – Rus, ki si je možnost režije Iskanega priboril z uspehom Nočnoj dozora – si je vzel mnogo svobode. Še dobro, kajti strip je precej kontroverzen, film pa predvsem lahkoten tobogan strelskih obračunov in dirk, mešanica Matrice in Equilibriuma. In kar počne, počne solidno, akoravno emtivijevsko. McAvoy se v glavni vlogi dobro znajde, medtem ko ima Angelina v repertoarju nekako tri izraze na frisu, pa še shujšala je. In kamera jo zopet ujame pri kobacanju iz kopeli, poredníco. ***Aggressor***

Krogle lahko okoli ovinka zasledujete že od junija.

KUNG FU PANDA

Simpatično bajsasti panda se po kung-fujskem turnirju preobrazi v Zmajevega bojevnika, ki mu je namenjeno prinesti mir v razdvojeno deželo. Težave prihajajo v obliki snežnega leoparda Tai Lunga, ki jo podurha iz nosorogovsko varovane ječe. Učitelj, ki je bolj kot rdeči pandi podoben miši, nad debelusčkom ni navdušen. Enako zadržana je peterica njegovih zvezdniških pretepačev – tigrica, bogomolka, opica, žerjav in kača. (To seveda parodira ustrezne sloge kung-fuja.) A z veliko dela in duha ter nekaj sreče panda ostane na težki poti ...

Domača naloga o kitajski kulturi je opravljena z odliko, nezapleteni humor, ki temelji na vizualnem štosiranju okrog pandine brezmejne nerodnosti ter duševne ležernosti, pa doseže vrhunec med Pojevim urjenjem, ob katerem bo stresalo od smeha celo največje puščobe. Zgodba se vije z neškodljivo predvidljivostjo in optimistično uči, da lahko z nekaj notranje moči vsakdo uspe, če le ima prave predispozicije. Ki niso vedno očitne na prvi pogled. Smešno, zabavno in predvsem pandastično.

Krohot zaokroža luštna izvedba s posrečenimi liki in animacijami tepeža, ki so v dramaturško-smejalne namene pogosto upočasnjene ali ustavljene. Svoje dodajo še govorci. Angleška verzija se diči z Jackom Blackom, Dustinom Hoffmanom, Jackiejem Chanom in Angelino Jolie. A tudi slovenska sinhronizacija je prva liga, saj v njej na prvi sluh prepoznaš igralske legende v slogu Pavleta Ravnohriba (Šifu) in Tanje Ribič (mačja dama), medtem ko je pando posrečeno uglasil mladi NLPjevec Klemen Slakonja. ***Navi***

Pandarili bomo šele od 7. avgusta dalje.



Po se veselo požvižga na to, da se pande ne pritaknejo ničesar razen bambusovih vršičkov.

Richard A. Knaak & Kim Jae-Hwan: WARCRAFT – THE SUNWELL TRILOGY ULTIMATE EDITION

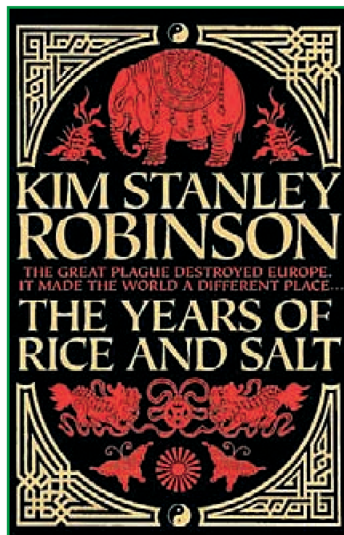
Otejle večstostranski, trdo vezani stripovski bukvetini, ki pa vendarle ni tako težka, da bi lahko z njo pohabil kakega orka, je treba vedeti troje. Prvič, gre za zbirko treh stripov iz trilogije Sunwell, postavljene v Warcraftov svet, ki jih sicer tržijo ločeno. Drugič, kljub imenu izdajatelja Tokyopop to ni manga, temveč manhwa – se pravi korejski, ne japonski strip. In tretjič ter bistvenič: če se poleg nad dobro risbo navdušuješ nad pošteno zgodbo, idi drugam. Poudarek je namreč na črnobelih podobicah korejskega avtorja Kima Jae-Hwana, ki si je ime naredil s stripovskim nizom King of Hell. Njegov slog vključuje tako zahodne kot vzhodne vplive in se bohoti na spetakularnih slikah razjarjenih pošastkov, od zmajev do nemrtvih. Jae-Hwan svoje delo obvlada in zlasti podobe krilatih ognjebruhov so udarne do obisti, dočim si po ob nekaj barvnih uvodnih ter zaključnih paginah želiš, da bi bila taka vsa bukva. Ne škodi niti redka karta za kvartopirščino World of Warcraft.



Na drugi strani pa ždi kilava zgodbica. Ta spremlja Kalecgosa, modrega zmaja, ki skupaj s prijateljico mutira v človeka, da bi raziskal nastanek nenavadne čarobne moči v Lordaeronu. Na licu mesta sreča bjondino Anveeno, s katero jame bežati pred mogočnim Arthasovim služabnikom, padlim vilinom Dar'khanom. Tempo je dober, akcija kipi in nastopijo mnogi Wacraftovi liki ter beštije, med drugim Sylvanas Windrunnerjeva. A naposled je zgodbica komaj kaj več od sosledja klišejskih oseb, patetične ljubezni in bojev, v kateri lahko globlji smisel ali močno povezavo z matičnim univerzumom iščeš z lučjo. V tem smislu imaš še največ od nekajstranskega tekstovnega uvoda, ki telegrafsko popiše burno Warcratovo izročilo. Toda to najdeš tudi na WoWWikiju. ***Sneti***

Kim Stanley Robinson: THE YEARS OF RICE AND SALT

K. S. Robinson slovi predvsem po fascinaciji nad Marsom in seriji The Mars Trilogy, katere srž so zapleteni sociološki odnosi pri naselitvi Rdečega planeta. Podobno nit ima The Years of Rice and Salt (Kitajci tako rečejo srednjim letom življenjskega obdobja), a tokrat se Kim usmeri na alternativen razvoj svetovne zgodovine od poznega srednjega veka do bližnje prihodnosti. Osemstostranska bukletina prične štorijo okrog leta 1400, ko Evropo zajame smrtonosna kuga in pobije vse ljudi, a ne prestopi njenih meja. Tako nastane izgovor za razvoj drugačne hištorije, v kateri muslimani kolonizirajo Evropo, Kitajci odkrijejo Ameriko z dobrimi sto leti zamude in porajajo se nove, bogato domišljene državne tvorbe. Vse to doživljamo skozi oči skupine glavnih junakov, reinkarnantov, ki se spet in spet rojevajo in doživljajo spreminjajoči se svet v številnih časovnih obdobjih na različnih koncih planeta. Tega se začno počasi zavedati in skozi generacije temu primerno ukrepajo.



No, bistvo je v tem, da spoznamo, kako bi lahko tok dogodkov hitro pripeljal do sveta, ki bi bil hkrati drugačen in enak kot današnji. Ne bo pa to dano vsakomur, saj Robinson v tekst na veliko vpleta poezijo, vzhodnjaške načine podajanja modrosti, filozofijo na višji ravni in citate iz religioznih ter drugih resničnih del ali iz na novo nastalih izmišljenih literarnih mojstrovin samih junakov. Dosledno uporablja tudi neuveljavljene orientalske izraze za lokacije, osebe in zgodovinske dogodke. Preden vzamete to knjigo v roke, premislite, če ste dovolj razgledani in razviti zanjo. ***Yohan***

Stephen King: DUMA KEY

Edgar Freemantle je uspešen gradbinec, ki v hudi nesreči izgubi desno roko in si poškoduje glavo. To botruje izbruhom nasilja in naposled koncu njegovega dolgoletnega zakona, zato se preseli na Florido, v zaliv Duma Key. Toda mirno okrevanje se sprevrže v vse kaj drugega. Edgar spozna čudaško starko Elizabeth, s katero deli na novo odkrito strast do slikanja, in njenega oskrbnika Wiremana, ki za dobrosrčnostjo skriva rane iz preteklosti. Ker prezračevalni sistem v Kingovih knjigah nikoli ne ostane brez fekalij, je na pohodu starodavna sila, ki vodi Edgarjevo fantomsko desnico, da s slikarijami obnori floridsko art sceno (seveda je pisatelj ne obravnava brez ironije in bodic) ter svojo družino, posebej Edgarjevo najljubšo hčerko Ilse. Duma Key ni prostor, kamor pripelješ hčerko, pravi Elizabeth. In sila, ki se zbuja iz dolgoletnega, mokrega groba, se strinja z njo.

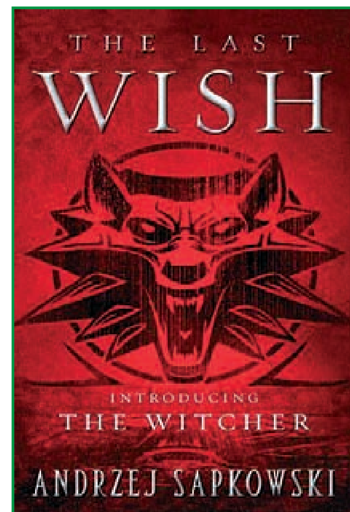


'Nova' Kingova faza je zanimiva, saj se zdi, da je po nesreč, ko ga je zbil kombi in ga hudo poškodoval, ostal razpet med dvema bregovoma. Tako predzadnji Lisey's Story kot Duma Key sta romana intimnega značaja, kjer pa je groza vse prej kot subtilna. Ni več številnih likov in množičnih tragedij (Stand, Skeleton Crew), tako kot ne komaj zaznavnega ali nezaznavnega nadnaravnega (The Shawshank Redemption, Green Mile). Tragedija je izrazito človeška, sile onostranske in enoznačno zlobne. A če je v Lisey's Story alternativni svet moževe domišljije, v katerega se podaja Lisey, bogat in sapojemajoč, je v Duma Key sicer bolj zanimivi lik Edgarja postavljen v plehko, nerazdelano izpeljanko grške mitologije, zasičene s podobami iz preteklosti.

Seveda knjiga ima kvalitete: liki so življenjski in žmohtni, situacije so dobro postavljene in te držijo za vrat do samega konca, ki te pusti hlepečega po še. A v tej želji se skriva marsikatero zrno pelina, med katerimi je najbolj grenko tisto, ki namiguje, da je Kingova obrt ostala, njegove ideje pa so zavile v pretirano fantomskost. ***Kontejnerus***

Andrzej Sapkowski: THE LAST WISH

Za razliko od igrarskih bukvic, ki smo jih popisali v prejšnjem črkožerju, The Last Wish ni nastal po igri. Ne drži pa niti obratno, saj so tvorci špila The Witcher le jemali iz širokega fantazijskega opusa poljskega pisatelja Andrzeja Sapkowskega. Zadnja želja se vanj umešča kot zbirka kratkih zgodb o sivolasem Geraltu, najemniškem lovcu na monstrume. O njegovih potovanjih po tipični srednjeveški fan-



tazijski deželi in snidenjih s slikovitimi liki ter bitji, ki svoj obstoj navadno končajo s prerezanim goltancem in brez slehernega uda, nas knjiga seznanja skozi sedem stičnih pripovedi. Geralt, ki ranjen počiva v templju, jih zaupa svoji nemi oskrbovalki. V njih se fantazijski stereotipi sicer vrstijo hitreje, kot padajo glave nakaz, vendar Sapkowski do logičnega zaključka uspešno vzdržuje dokaj zanimiv pripovedni mozaik, kjer tematsko odraslost in brutalno akcijo često prekinja suh humor glavnega lika. Branje je zato solidno, žal pa The Last Wish ne postreže z več podatki o Geraltu in sestavi sveta. Za to bi se šlo obrniti na ostale romane Sapkowskega, vendar ti niso prevedeni niti v angleščino, kamoli v slovenščino. ***Case***

Orčja kolektivna pogodba

»Kam gremo danes na teren?« je med luknjanjem kartice zaspano vprašal Gorag. »V Prerasnikove jame, kajne?«
»Kakšne jame neki,« ga je čez kupo vročega vrbovega in lipovega poparka začudeno premeril Betal. »Nisi dobil okrožnice? Včeraj nas je čakala ob vrnitvi s terena. Berakljeve enote so utrpele hude izgube v Zabačnikovi močvari in Vrhovni je zaukazal, da jim moramo priskočiti na pomoč.«
»Orenk so jih fasal,« je prikimal Baušej, ki je brusil svojo bojno sekiro. »Baje so se Vraževim vojakom pridružil odpadni magi in so naše zahaklal za hrbtom. Pol močvirja nej bi bilo rdečega od krvi.« S krempljem je krcnil sekiro, da je hladno zazvenela v jutranjo meglico, ki se je vlekla skozi kasarno.
»Ja, in? Kot da je to naš problem,« se je zdaj že čisto prebujeno razhudil Gorag. »V kolektivni pogodbi lepo piše, da mora biti sprememba delovne lokacije najavljena vsaj tri dni predhodno.«
»Zakaj pa nisi prebral okrožnice na vhodu?« ga je nekam uradniško opomnil Betal.
»To je pa tud res,« se je priključil še Baušej, ki pa je v glasu imel samo iskreno zaskrbljen prizvok. »Še jest sem jo, pa veš, kakšne probleme mi dela branje. No, mal mi je tud Betal pomagal, če ne, bi bil najbrž še zdej tam in jo bral. Zakaj je pa ti nisi?«
»Zakaj, zakaj?« je bil Gorag zadirčen. »Otroka imam bolnega in sem takoj po šihtu oddirjal domov. Me zanima, kakšen bi bil ti, če bi tvoj pamž vročično bledel zaradi levjega kašlja in gnojnih koz. Če mi je zadnji teden uspelo spati po štiri ure na noč, sem bil vesel. Sploh pa je vse to brezpredmetno. Sprememba lokacije potrebuje tridnevno predhodno objavo, ne pa takole z danes na jutri. Vama je pa očitno vseeno!«
Medtem se je okoli njih nabrala kar precejšnja gruča orkov, ki jih je premagala radovednost in so hoteli zvedeti, zakaj je sicer vzorni bojevnik Gorag izgubil živce. Ta se je začel dreti na vse.
»Ja, vsem vam je čisto vseeno! Takole kršijo kolektivno pogodbo, vi pa nič. A ko se bo nekdo na vrhu spomnil, da ne potrebujete regresa, boste tudi samo molče prikimavali?«
»Ampak Gorag, pomisli malo,« ga je hitel miriti Betal. »Za našo grofijo gre. Ne moreš postavljati nekih mrtvih črk na papirju pred dobrobit svojih ...«
»Pri dvoglavem Hrapatovem falusu, da lahko!« ga je besno prekinil. »So se naši predniki zato borili za pravice delavcev in vojakov, da jih bomo zdaj zavrgli samo zato, ker je Berakelj nesposoben vojskovodja?!«
»Dej pomir se, no,« je pomirjujoče vskočil Baušej in ga preprosto pogledal z vodenimi očmi, ki so na ves glas pripovedovale, da se nekje v njegovem družinskem drevesu skriva govedo. »Mal pomisl na use, k so včeraj padli tam.«
»ME NE ZA-NI-MA!!!« je Goragu iz ušes skorajda začela uhajati para. »Vi kar pojdite v Zabačnikovo močvaro in med hojo mendrajte svoje pravice. Jaz grem v jame.« Strumno je odsalutiral poveljniku Begavu, ki je ravnokar stopil iz oficirske stavbe in si trebil zobe po obilnem zajtrku, ter se z odločnim korakom odpravil proti izhodu.
Begav je bil slišal skozi okno, kako se Gorag huduje, zato je vedel, kakšno je stanje. Zadrl se je za njim: »Ne tako urno, Gorag! Pridi malo sem. Kaj se greš?«
»Brez zamere, gospod poveljnik,« je odvrnil Gorag, »ampak kratene so mi bile osnovne delavske pravice. Poleg tega je tu kršitev kolektivne pogodbe, ki natančno določa, da je treba vsako lokacijsko spremembo sporočiti vsaj tri dni predhodno.«
»Ja, ja, ja. Že v redu, že v redu,« ga je osorno prekinil Begav. S kazalcem je podrezal za kočnikom, v usta vtaknil še palec in izza zoba po temeljitem brskanju izvlekel mačjo lobanjo. »Prekleta škrbina. Hrana se mi zatika vanjo, dela pa imam toliko, da nimam časa k padarju, da bi me spravil v red,« je zamomljal bolj zase, a vseeno dovolj glasno, da so ga lahko slišali vsi bojevniki, ki so stali okrog njega. Nekam odsotno je frcnil lobanjo, da je zletela v zrak, nato pa jela padati proti enemu od blizu stoječih orkov, mu tlesknila na čelado ter se skotalila po tleh. Vojak je za trenutek namrščil pogled, toda poveljniku ni upal glasno ugovarjati. Ihtavo je pohodil rumenkasto lobanjico, da se je hreščavo zdrobila, in znova prisluhnil špetiru, ki je postal glavna atrakcija svežega jutra, obenem pa se bo zaradi njega očitno premaknil odhod na teren. Upam, da zaradi tega ne bo treba delati nadur, je pomislil in podrsal s podplatom po tleh, da ga je očistil koščkov mačje kosti, ki so ostali na njem.
Begav je medtem vso pozornost usmeril v Goraga. »Nikamor je ne boš pocvirnal. Lepo boš šel z nami, pa konec besedi.«
»Ampak če ni bilo tridnevne predhodne ...«
»NIČ ČE!« je zarjul Begav. »Veliki Hrapat mi je priča, da te bom ob najmanjšem upiranju kaznoval, ali pa nima dvoglavega falusa!«
»Oprostite, ker se vmešavam, gospod Begav, ampak bojim se, da ima Gorag prav,« se je oglasil piskajoč glas izza poveljnikovega hrbta.
»Kdo si pa ti?« je Begav prišleka nehote popljuval z mastno zelenkasto slino, ki se od nadiranja Goraga še ni imela časa ustaviti.
Drobni ork, ki je bil za človeka še vedno velik, za orkovske razmere pa resnično majhen in krmežljav, si je z rokavom obrisal zelene biserčke z obraza, se nakremžil in spregovoril: »Mrgod sem, gospod Begav, sindikalni predstavnik. Nisva se še imela priložnosti osebno spoznati, a sem slišal že dosti o vas. In to predvsem dobrih reči, zato ne bi rad, da se moje mnenje o vas spremeni.«
»Sindikalni kaj? Kakšne neumnosti si bodo še izmislili ti preklemani birokrati? Dobro, povej, kaj bi rad.«
»Samo to sem hotel reči, da ima Gorag prav. Poglejte, vsi se zavedamo resnosti situacije in stavim, da tudi Gorag tukajle ne ceni grofije, ki mu daje dom in živež, nič manj od vas ali kogarkoli v tej kasarni. Je pa hkrati res, da je v kolektivni pogodbi lepo zapisano, da je pravica vsakega zaposlenega, da za lokacijsko spremembo ...«
»... izve tri dni prej, ja,« ga je prekinil Begav. »Ampak položaj na bojišču ...«
»... ne more preklicati pogodbe, gospod Begav.« Tokrat se je prekinjevalno počutil Mrgod. »Poglejte, mogoče ni najbolje, da se pričkava tukajle zunaj, vsem na očeh. Kaj, ko bi vidva z Goragom stopila v mojo pisarnico in bi v miru pretehtali položaj?«
»Toda v Zabačnikovi močvari se odvijajo srditi boji, svoje pobe bi moral odpeljati tja!.«
»No, no, kaj pa je urica gor ali dol. Le stopita z mano ...«

* * *

Čez nekaj ur, med katerimi je iz Mrgodove pisarne na dvorišče priletelo dosti glasnih besed in približno toliko kletvic, se je trojica vrnila med vojake. Ti so počasi vstajali in si trkali prah z uniform. Goragu je obraz od veselja tako žarel, da bi ga kak manjši planet zlahka posvojil za svoje sonce.
»Vse je urejeno, fantje,« se je zasmejal. »Lahko grem delat v Prerasnikove jame. Sicer bom šel sam, ampak nihče ne bo mogel reči, da se izogibam garanju. Želim le, da se spoštuje kolektivno pogodbo in naše pravice.« S tal je pobral leščerbo in sulico in se odpravil proti vratom. »Pa uživajte v močvari. Upam, da muljne pijavke ne bodo preveč srborite!« je še zaklical.
Sovojščaki, ki so strmeli za njim, so čez nekaj trenutkov zaslišali zaporedje rezkih švistov, nato pa glasen krik in top udarec, kot bi nekdo izstrelil roj puščic v ogromno telo ter ga podrl. Orki so se zgroženo spogledali in planili proti vhodnim vratom. Prvi, ki jim je uspelo priti skoznje, so v bleščavi opoldanskega sonca ugledali sovražnikovo vojsko, ki jih je postrojeno čakala z napetimi tetivami ter golim jeklom.
Ostali so videli predvsem trupla soborcev.

StricBedanc

risba / KIH

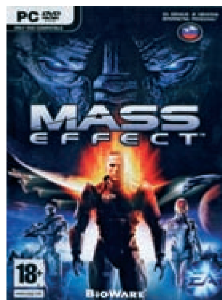
- AM. FILM. IGRALEC (MICHAEL)
- NEM. DRAMATIK (NAPADALCI STROJEV)
- DLAKASTA KOŽA MLADIH KOZLIČEV
- VRSTA SEVERNEGA JELENA
- JUNAK VERGILOVE ENEIDE
- JOKER
- KAREL ŠTREKELJ
- PLESEN NA VINSKI TRTI
- BIVŠA SL. ALPSKA SMUČARKA (ŠPELA)
- OPERNI PEVEC CARRERAS
- PREDSEDNIK PZS (FRANC)
- DORASLA MLADA ŽENSKA, PUNCA
- SOZVEZDJE, RIMŠČICE
- NORV. PISATELJICA, NOBELOVKA (SIGRID)
- GREGOR STRNIŠA
- UMEREK, KALO
- ATLETSKI METALNI REKVIZIT
- TV NOVIN. (MOJCA)
- IME VEČ SL. GRADOV
- MUCK
- IGRALKA V PETELINJEM ZAJTRKU
- DEL PREKMURJA
- NAJVEČJI PLANET
- VIOLIN. BUKOVEC
- PRIIMEK REMBRANDTA
- MARNJA
- KIPARKA BULOVEC
- KOVINA, ULITA V MANJŠE KLADE
- ALP. REŠEVALNE SANI
- MADŽAR. POLITIK
- GLASBENIK PREDIN
- POSLANEC
- RADOVAN GOBEC
- PODATKI O BOLEZNI
- LJUBIMEC SVEČENICE HERO
- LILI NOVY
- BULDOŽER
- PREDHODNIK KLAVIRJA
- VRSTA OBJEKTIVA
- GL. MESTO KAZAHST.
- TETA, STRINA
- IGRALKA BURSTYN
- SRBEČE KOŽNO VNETJE
- PREKLA, FIŽOLOVKA
- avtor JANEZ KORENT
- DROG, PO KATEREM SE OVIJA HMELJ
- GLAVNO MESTO KIKLADOV V GRČIJI
- SL. MESTO OB DRAVI
- ALEŠ VALIČ
- IT. JAMBSKI VERZ
- NAREČJE, DIALEKT
- VELIKE KOLIČINE MESA
- PREDOR
- VNETJE JETER
- ROMAN NIKOLAJA V. GOGOLJA
- NOJU PODOBEN AVSTRAL. PTIČ
- PISATELJ ŠPROHAR
- JOŽE PLEČNIK
- PODODDELEK TERCIARJA
- KDOR VLADA
- IZPAD ORGANA, HERNIJA
- GOROVJE V SAVDSKI ARABIJI
- JAPONSKI DROBIŽ
- AM. REŽIS. (JOEL)
- VARUH REDA
- SLAVNOST. OGENJ
- POLARNI PTIČ, ALK
- PREBIVALKA IRSKE
- RAZŠIRJEN. BIOLOŠKE VRSTE
- PREBIVALEC RIMA
- MESTO V KOLUMBIJI
- KAVKAŠKO LJUDSTVO
- OZKA DESKA
- ŽUPAN POD FRANCOZI
- POKRAJINA V GRČIJI
- GLASBENIK STEWART
- PTICA UJEDA
- ŠPRANJA
- RUTENIJ
- IZDELEK IZ SVINJ. MESA
- ŽENSKI GLAS
- IZTOK MLAKAR
- AM. FILM. IGRALEC (GREGORY)
- DANSKA
- ROPARSKI DELFIN
- DVOJINA (SLOVN.)
- ODBOJKAR URNAUT
- GLAVNO MESTO JORDANIJE
- MOTOR NA NAFTO
- NAVLAKA, ROPOTIJA

Geslo zadnje kražke je bilo WE WILL ROCK YOU. Bravo, bravo, pogruntali ste! Na priloženi glasovnici nam pošljite tokratni slikoviti geselj.
To storite seveda do nevključno petega avgustija.

Nadsrečni nadizžrebanci so sledeči humanoidi:
Petja Labovič iz Maribora (ena igra za PC),
Dragan Kondič iz Kamnika (ena igra za PC).
Dušan Semen iz Brežic (ena igra za PS3).

Nagrade:
dve najhudejši miški z nagobčnikom, pa en dober špil

Nalinijski Age of Conan je zdaj že krepko med nami in morda bo – v navezi s tomesečnim vedežem – spet zakuril ogenj zanimanja za tega ancientnega mišičnjaka, ki se izvirno ni pojavil ne v filmu, ne v stripu, temveč v knjigah. No, prečitajte znalnik. Ker model seka, bomo enemu od izžrebancev podarili izvod AoC. V malhi pa ne čepi samo on, temveč so notri še zelo dobra frpjka Mass Effect, miselna bruhalnica Portal in simulacija opazovanja ptičev UEFA Euro 2008. Vse lepe igrice časti firmica Colby, ki smo ji hvaležni.



Z Indyjem se bodo legoidno igrali:
Jani Jereb iz Logatca (kocke), Mitja Felkar iz Murske Sobote (igra Lego Indiana Jones), Enej Šuštar iz Jagodja (igra Lego Indiana Jones), Blaž Mesarič iz Laporij (igra Lego Indiana Jones za PS2).
Obeske za ključke pa fašejo: Tine Horvat iz Mengeša, Denis Brinovec iz Brestanice, Stanka Osterc iz Maribora in Mitja Rupnik iz Limbuša.

Rešitev kviznika je bila LOBANJA.

1. Team Fortress 2 gre trenutno skozi prenovo. Kateri je prvi poklic, ki je je bil deležen?
d) vodoinštalater
v) dohtar
i) Škot
g) debeluh



2. Mass Effect je sprožil burne odzive neukih zaradi erotične scene. V njej smo:
v) poonegavili stol
o) povaljali vesoljkljo
s) pokali z bičem
u) udarili grupnega



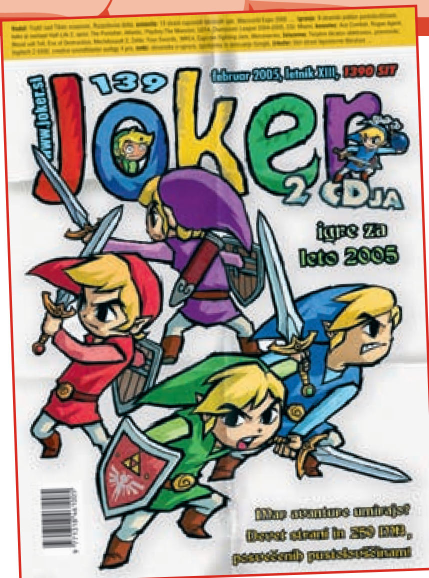
3. Drugi del Simsov ima imaginarno štövilo razširitev. A če bi ga poskusili določiti (brez 'paketkov robe'), bi djali ...
l) 7
u) 2×10^9
p) e^8
a) 8 + 5i

4. V Age of Conan lahko ženski liki pokažejo nek sporen del telesa. To so:
p) kocine v nosu
a) nohti
k) vimena
t) komolci

5. Pred kratkim je dospel Boom Blox, igra Štefana Špilberga. V njej:
r) rešujemo taboriščnike
o) doma skrivamo vesoljce
k) iščemo arheološke artefakte
e) podiramo kupe kvadrov



6. EAju je letos izpod okrilja zbežal za Čezlužnike precej pomemben šport:
o) NASCAR
c) bejzbol
e) ležanje na kavču
t) volite Obamo!



"Look, it's a hamster!"

Haha, ste že mislili, da bo tule zopet stal vzklik o troglavi opici, kaj? Ne ne, tisto pozna že vsak. Tole pa je podobno legendarna vrstica iz slično legendarne pustolovščine, o katerih se je prav v tisti številki bohotil ogromen prispevek. Ob njega pisanju je LordFebo ves čas točil solze nostalgije in očividci vedo povedati, da ga je bilo moč večkrat videti, kako pohajkuje po Ljubljani z odčepnikom v roki in vrvjo čez ramo, nemo predse strmeč. Upamo si trditi, da ravno ancientne pustolovščine delijo ljudi na staroste in tiste, ki so se rodili v dobo Kvake in C&Cja.

Kdo med prvimi se ne spomni legend, kot so Space Quest, Larry, Monkey Island, Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender? Prikradle so se tudi v takratni uvodnjak, kjer smo jadikovali, da je njihov čas morda za vselej potekel in da sodobna deca v vsem razbijanju in epileptičnem bliskanju sploh ne bo izkusila, da so igre lahko tudi drugačne – bolj prefinjene, intelektualno bogate. (Pa skozi iskanje enega prekletega piksla s kurzorjem bi moral iti vsakdo, ki da kaj nase, aufbiks!)

No, danes je položaj v tem oziru kaj čuden. Pustolovščin je po dolgih letih zopet kot pečka, a niso baš take, da bi o njih vriskajoč razlagal ljudem spodaj na ulici.

Igrovje je bilo uborno in kisle kumarice so bile še posebno zakisane. Da je bil Punisher (75) edini pametni naslov za PC, pove vse, sta se pa vsaj za konzole našla Ace Combat: Squadron Leader (85) in prvi Mercenaries (83). Večje upe smo polagali v prihajajoče špile: tedaj so bili naslovi, kot so F.E.A.R., Quake 4, Darwinia in Fahrenheit, še globoko v razvoju. Zato pa smo v revijo nabasali pisano bero ostalih člankov. Kar iz dveh vedežev ste se izobraževali: sestavka o bojih na Pacifiku med drugo svetovno vojno, ki bi ga kazalo spet preleteti pred novim Call of Dutyjem (id na stranki je 1363), ter besedilca o radioaktivnem sevanju, ki bi ga mogli dati v roke komu od tistih, ki so nedavno napihovali štorije o okvari v krški nuklearki. Luni je raznežen pestoval prenosnike in jih popisal od njihovih rosnih let dalje, medtem ko se za trenutne nasvete obrnite na novejši članek iz 170. številke, kjer smo se naslajali nad izpolnitvijo napovedi, da bodo laptopi postali široko razširjeni. Da so energetsko varčnejši od namiznikov, veste, za koliko, pa smo preučili v članku o porabi elektrike. Ostanek magazina sta zaokrožila nalinijska prispevka: o e-državi (torej hitrostnem pošiljanju spama poslancem) ter Googlu. Slednjega nemudoma zaprezite za to, da vam najde kako staro pustolovščino. Itak v tej vročini ne morete ven.

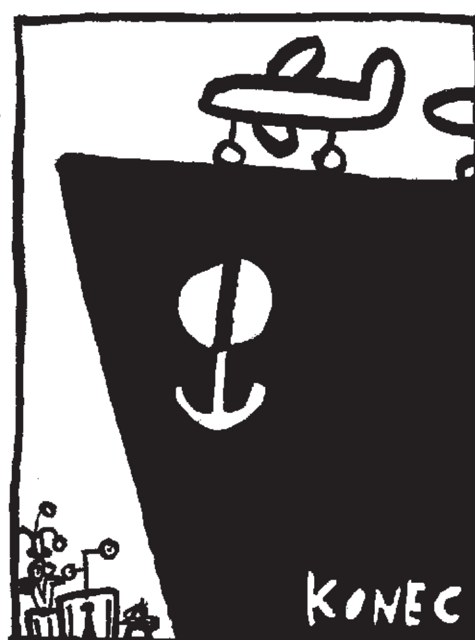
Seveda so vsi omenjeni lepi članki, kot tudi preostala vsebina tega in drugih starih Jokerjev, na naši fini stranki.



CEV ZA ROJEVANJE
ON
OFF
OKO
NEBO
KJE JE ZDAJ ŽUR?
SREČEN SEM, KER SEM MLAD.
OH, NE! TRDO!
JUHU! MEHKO.
TUP
HURA! POGNAL SEM NAPRAVO!
VRT VRT VRT
RAZGLED
OH.
AH.
NA POMOČ!
NAJ SE VRTI
RED MORA BITI.
AAAAAA
VRT VRT
ONOSTRANSTVO
ELIKSIR VEČNE MLADOSTI









KUNG FU PANDA™



KARANTANIJA CINEMAS

KARANTANIJACINEMAS.SI
KUNGFUPANDA.COM

DREAMWORKS ANIMATION SKG™